

Member of HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年10月10日
59
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
血腥，恐怖
集所有震慄元素於一身的遊戲
《生化危機2》火速登陸
隨書附送·不另收費
《超級機械人大戰F》攻略第二回——奇跡編
全港最優先公開
人物精神指令表·人物數據
最齊全特殊道具取得方法
新·新·新
新GAME速遞
PlayStation
《洛克人 DASH》
《沙鍋曼蛇大戰略》
《ROOMMATE～涼子in summer vacation》
《FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL》
SEGA SATURN
《CANCAN BUNNY EXTRA》
《SWAGMAN》
《SONIC R》
N64
《爆·炸彈人》
街機
《FIGHTING武術》
《VIRTUAL ON DRATORIO TANGRA》
攻·攻·攻
攻略熱爆
《DESIRE》
《LAGNACURE》
《前線任務 2》
《龍之戰士 III》
《LINDA CUBE AGAIN》
© CAPCOM CO.,LTD.1996, 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



PlayStation™ News

Hong Kong **Friday** October 10 1997

主機現在只售$1,280

多款最新遊戲軟件亦只售$378

各界PlayStation Fans請注意：

由10月1日起，PlayStation全線系列產品均以空前最新低價發售，PlayStation遊戲機由$1,480減至$1,280，所有遊戲軟件亦以新低價發售。有關詳情請查詢全港各PlayStation遊戲專賣店及特約經銷商。

另一驚喜

此外，凡於10月1日至10月31日期間購買指定的十三款遊戲軟件，除了可享受驚喜優惠外，更可獲贈PlayStation精心為你設計的精美原子筆一枝！數量有限，送完即止，請立即行動。



＊為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買。不便之處，敬希原諒。

Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!



Authorized Dealer

● A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 電話：2845 3670 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 電話：2885 1088 / 旺角彌敦道731號 電話：2395 6871 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 / 長沙灣西九龍中心 電話：2307 9698 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 電話：2833 8338 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 電話：2801 6422 ● HMV - 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122 ● UNY - 太古城中心第二期 電話：2885 0331 ● The Game Shop - 大埔新達廣場204號舖 電話：2651 1042 / 荃灣廣場228號舖 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場241號舖 電話：2473 0030 ● 恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 電話：2579 0393 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 電話：2575 0673 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 ● 恒昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 電話：2388 4131 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 電話：2729 0819 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 電話：2428 5628 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 電話：2699 6203 ● 熱線電子公司 - 大埔廣場 電話：2662 0997 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 電話：2443 3357 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場 電話：2459 2032 ● 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 - 銅鑼灣 電話：2572 8216



Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心64號舖 電話：2387 7297 傳真：2729 1923

SONY

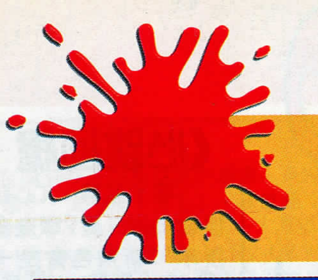
客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Source International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

Sony Computer Entertainment Inc.



第 59 號 目錄





遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

完全免費・隨書附送

最新最齊・《超級機械人大戰 F》攻略第二回——奇跡編

一隻遊戲，三種玩法

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍・阿三・KOTARO・HAJIME・ABO・王船・仁魂・AGENT X
◆攻略部／JAMES WONG ・ FUKUDA ・天草四郎時貞・山寺良牙・ MS ・小健健・ TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃・ SING ・ FAI ・ ANDY LEUNG ・ FION ・佐治・癲・ KEN
◆特約筆者／喬丹・小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司・ EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

增強版 STREET FAXER II'

主廚：阿三杉淳
副廚：喬丹、小琪、莫探員
洗米：米奇

CG技術專利，廠商避無可避！

SEGA ENTERPRISE宣布正式獲得日本遊戲CG技術的基本專利權。SEGA由92年已經開始申請該專利權（相信是開發了《VIRTUA RACING》後），前後花了五年多時間，直到今年8月22日才成功登記。CG技術近年來已成為電視遊戲中最常用的圖像處理技術，而今次SEGA所登記的專利權就包括立體多邊形（3D POLYGON）及能讓玩者在遊戲中轉換視點等。SEGA認為很多遊戲生產商侵犯了他們的專利權，計劃要求各大遊戲廠商付出專利費用。費用的百分比尚未揭露，但據企業分析家預計是遊戲零售價的5%或以下。

這個專利權所影響到的公司及遊戲極多，如《MARIO KART 64》、《TOMB RAIDER》、《FINAL FANTASY VII》……試問現時哪一款遊戲是沒有應用「立體多邊形」？因此任天堂、NAMCO、SONY等公司正準備上庭要求取消SEGA的專利權，他們亦已經開始開發不會用到SEGA專利的類似技術。但是如果法院判決SEGA勝訴，其他的公司就要為他們已經推出的遊戲付上好幾千萬元的專利費用，評論家認為這會加劇業內的競爭。（阿三杉淳）



首個256M遊戲，《薩爾達傳說64》

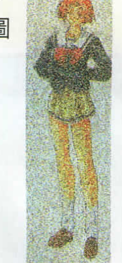
《薩爾達傳說64》可説是任天堂年底的重頭戲，從最新N64公布得知，遊戲容量竟達256M bit(32Mbyte)，是《超級瑪利奧64》的4倍。容量之大是前所未有，但售價仍可維持在9,800日圓，認真震撼！但會否是大而無當之作，相信貴為N64的皇牌，實力一定有保証，放心！（阿三杉淳）



《心跳回憶2》新角色「半」公開

等了又等，《心跳回憶》新一集終於有新資料，但公布的只是「矇查查」新原創人物設定而已。如圖所示，新角色會是一位紅色短髮少女，名字還未有公布。但留意她所穿的乃是新校服，難度故事背景已經不再是光輝高校？想知的話就要留意FAXER，有新消息定向大家詳盡報導。（阿三杉淳）





《DIABLO》次世代機都有得玩！

BLIZZARD ENTERTAINMENT決定會移植著名ARPG遊戲《DIABLO》於PlayStation及SATURN兩大機種上，預定98年推出。而遊戲只是美版，會否推出日版就仍在討論中。新版的《DIABLO》會有新元素，包括較大的人物，適度改善畫面的光暗分佈等。至於遊戲系統、可否多人同時參與等資料暫時仍未公布。據BLIZZARD表示，希望SATURN版《DIABLO》能支援NET-LINK，這樣的話將可使SATURN MODEM在美洲的銷售量大增。又表示SEGA OF AMERICA不讓《WARCRAFT 2》支援NETLINK是SATURN的一大損失，希望今次不再重蹈覆轍。但是SEGA方面還未作出答覆，唯有耐心一等再等。（莫探員）





《哥布拉》再現PlayStation

9月18日，SONY公布推出全彩色電子漫畫「PlayStation COMIC」系列，意念是利用手掣來翻閱漫畫（軟件），是一項嶄新的嘗試。打頭陣的是找來寺澤武一先生製作《SPACE ADVENTURE COBRA》，共分兩集，預定12月4日推出，只售2,000日圓。其他作品會於明年相繼推出，各位漫畫迷可不容錯過。（阿三杉淳）

PlayStation、N64龍爭虎鬥

相信唔使多講，大家都知道呢隻鬼佬格鬥遊戲係乜，而佢嘅最新版《龍爭虎鬥4》更改為立體多邊形遊戲。雖然佢嘅街機版仲未到港，但係喺美國就已經宣布咗會推出PS版同N64版，預定98年春季發售，到時大家不妨比較一吓兩部機嘅表現吖。（喬丹）





《EVA》熱潮一去不再



之前EVA喺SS嘅第三作《新世紀EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY》就火速面世啦，價錢唔貴，大約二百多元左右，但喺去貨嘅情況簡直可以用一個差字嚟形容，而啲GAME舖都吸收咗上次《2nd IMPACT》嘅經驗，今次都冇入咁多貨，不過從此可以知道EVA嘅熱潮真係退得七七八八喇。（喬丹）

「PlayStation」出機大優惠！

好消息！由即日起，PlayStation PRO SHOP及各大特約零售商進行全線大特賣，閣下可以超值優惠價$1,280購買PlayStation主機一部。而各款遊戲亦以大特價發售。SAVE卡原價$98，特價$90；但GUNCON會加價「$1」，現售$218。欲免向隅，請即把握時機，從速選購。（阿三杉淳）

二手NEO GEO帶機值二千幾？！

果然「點玩都得，拳皇九十七」（© 1997 ZAC ALL RIGHTS RESERVED），有人鍾意喺街玩，有人就鍾意喺屋企玩，《拳皇97》嘅帶版一出，立即成為搶購嘅對象（雖然成二千多元），而且更令到好多原本冇NEO GEO嘅朋友都想買返部帶機玩，但係好多舖頭而家都冇乜入帶機，所以就搞到啲人連二手機都唔放過，就筆者所見，有舖頭賣到二千幾都有人買，真係唔可以低估《拳皇》嘅實力。（喬丹）

中古買賣令市場損失3,000億日圓！

上面喬丹提到遊戲二手市場，日本的CESA（Computer Entertainment Software Association）早前曾指出二手市場買賣令他們在96年間損失3,000億日圓。因此現在向各界宣傳，此乃侵犯「著作權」行為，期望能夠抵制二手市場買賣。但在一個有供求關係的自由市場上，相信很難做到罷。（阿三杉淳）

「OS」順利銜接，「DURAL」開展大業

據稱目前所有128 bit新主機DURAL的軟體開發商，都是在沒有見過主機的情況下開發遊戲。但SEGA方面說沒有問題，只提供一套PENTIUM II 200 Mhz的個人電腦，配合POWER VR 3D卡開發遊戲。因為「DURAL」是使用MICROSOFT的OS，因此理論上可以輕易地將在個人電腦所寫的程式轉到「DURAL」上執行。相對來說，這也是一個考驗MICROSOFT OS的好機會，能否輕易克服技術困難，雙劍合璧，就要看他們的本事了。（阿三杉淳）



人有我有，N64專用PAR

PlayStation與SATURN嘅PAR面世咗唔知幾耐嘅日子，亦得到唔少人嘅愛戴，而N64方面又點呢？但除咗有其親戚X64之外，筆者又聽聞會有俾N64用嘅PAR，其用法就似以前嘅X-TERMINATOR，係插喺餅帶同部機之間，而入CODE嘅方法就面靠一張SIM RAM卡過落個PAR度。好似話應該上星期五有，但係筆者等到截稿前都未見。（喬丹）

SEGA的「如意算盤」

小道消息，聞說SEGA打算委託NEC去發行128 bit新主機DURAL，而SEGA則將變成一間普通的軟體開發公司，也就是說SEGA將打算以第三廠商的身份為PlayStation、N64或是GAMEBOY開發遊戲。據稱原因是SATURN一直未能雄踞家用機市場，使得SEGA在軟體市場的銷售利潤遠比可在各主機開發遊戲的廠商（如CAPCOM、KONAMI）還要低，所以才萌生出這種念頭來。不過這項消息無法得到SEGA JAPAN、SEGA EUROPE及SEGA OF AMERICA的証實。（阿三杉淳）

要質素、要創意

來自SEGA內部的消息兩則：由於TECMO以MODEL 2為基板的格鬥遊戲《DEAD OR ALIVE》移植於SATURN的表現實在太好，使得移植表現馬虎的SEGA AM2頗受非議。而SEGA社長也針對此斥責AM2，最後AM2亦保證日後移植街機遊戲時會用心去作。另外，SEGA高層有意要採用KONAMI式的全體員工會議制度。是甚麼一回事？原來KONAMI每月會舉行一次全體員工會議來討論新的遊戲制作，任何一位員工，就算只是工友也可以提出自己的意見。而意見一旦被接納採用，還會可以拿到獎金。大受歡迎的《沙鍋曼蛇》系列據說就是這個會議的產物。而SEGA內部階級分明，下屬絕對不允許反駁上司，也不准提出任何超越自己身份的意見，使得作品流於僵化而缺乏新的創意，所以才會有此改革方案。既然SEGA有意「從善如流」，就即管看看會否搞出新意思。（阿三杉淳）



《惡魔城》新不如舊

在日本有很多人向KONAMI投訴在GAME SHOW展出的SATURN版《惡魔城～月下之夜想曲》不夠水準，KONAMI表示目前只是在最初開發的階段，故未可以此作準。而在SATURN版中，將會加入大量PlayStation版所沒有的劇情、新場景、BOSS及法術等原創要素。KONAMI有信心PlayStation版的擁有者也會再去購買SATURN版，似乎對遊戲銷路非常樂觀。（阿三杉淳）



沒有IFPI＝有問題？

大家唔知有冇留意過，原來正版CD同VCD都有個記認，可以令海關人員一眼就睇出嗰隻碟係唔係正版、由邊間廠做。睇法都幾簡單——反轉一隻正版，你會睇到裏面個圈邊射印咗「IFPI」四個字同一連串數字，「IFPI」就係國際唱片業工會嘅簡稱，而後面嘅字母同數字就代表製造個隻CD或VCD嘅廠號。據說一間正當嘅CD廠替人客做CD之前，都會要求貨主提供內容嘅版權文件。冇版權嘅軟件，自然就唔會有「識別資料」啦。

最近一遊戲雜誌送咗隻VCD，奇怪地全無識別資料。到底係做VCD間廠有問題，抑或係裏面啲內容有問題呢？的確有啲耐人尋味。我諗海關都應該請嗰本書啲人飲杯茶。（小琪）

《TOMB RAIDER》公仔登場

美國會喺明年初推出一款以LARA CROFT（即係《TOMB RAIDER》嘅女主角）為造型嘅ACTION FIGURE，呢個公仔仲會有真嘅皮褲同槍帶添，造型唔錯㗎，有玩開FIGURE嘅朋友不妨留意一吓啦。（喬丹）



一本好書強硬推介



WONDERFUL CAPCOM
出版社：WONDERFUL CAPCOM 制作委員會

售價：2300日圓

近期日本的同人誌漸漸在香港大小日本書屋、信和地庫、動畫玩具精品店出現，大家如發現寶山一樣，以千多日圓購入，在香港卻賣上數百元。米奇不準備搞甚麼大批判，反正你願買我願賣，你情我願，哪有投訴之理。

今次想介紹一本非常之「疊友」的同人誌。其實毋須多講，只要介紹參與這本同人誌的畫師便夠——萩原一至製作總指揮，其他包括富樫義博、岡崎武士、中平正彥、江川達也、うたたねひろゆき、幻超二、富士參號、介錯、高河弓、小川雅史、横田守、麻宮騎亞、原哲夫……米奇也想不到竟然可以集合這麼多大師一起出同人誌。內容方面，當然都是以CAPCOM旗下遊戲為主題搞笑一番。

香港的生意人頭腦精明，可能都已發現這本「同人誌」了，大家不妨多逛幾間書屋找找看。（米奇）

PS模擬器？今次真係嚟真㗎！

雖然連筆者都唔係好信，但係今次真係有啲料到，傳聞已久嘅PS模擬器終於都有得睇喇，如個大家有留意開一啲模擬器嘅WEB SITE（或者NEWS GROUP）嘅話，不難發現已經有一個好低VERSION嘅PS模擬器可以俾大家DOWNLOAD，不過GAME就只有一個《雷電PROJECT》嘅DEMO，（好似話有一個可以轉GAME CD落電腦嘅程式添），筆者試過開隻《雷電PROJECT》，果然有畫面睇，但係就只係四份一個畫面（玩者冇得設定畫面大小），OPENING嘅3D動畫就冇晒啲TEXTURE（得返啲線框），至於速度就剩返五分一左右，而筆者可以喺標題畫面度選擇1 PLAY、2 PLAY、同OPTION等，不過一入去就HOLD死咗喺NOW LOADING嘅畫面，始終係DEMO嘛。（喬丹）

送俾你，你要唔要？

小弟同呀天草去完AM SHOW之後，帶咗好多好正嘅禮品返嚟。我哋兩個原本諗住自己分，點知俾編輯部戰隊嘅戰友們發現咗。喺佢哋嘅「教育」之下，我哋就唯有將啲禮品全部攞返晒出嚟送俾大家。禮品如下：

A：BANPRESTO《POCKET MONSTER》好好手感小公仔（名額1個）
B：CAPCOM《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》前後大海報（名額2個）
C：CAPCOM《POCKET FIGHTER》兩面睇圓紙扇（名額2個）
D：CAPCOM《私立JUSTIST學園LEGION OF HEROES》大貼紙（名額1個）
E：DATAEAST小小貼紙簿（名額5個）
F：DATAEAST雙面涼紙扇（名額2個）
G：NAMCO祝君健康毛巾（名額2個）
H：SEGA《FANTASY AMUSE》迪士尼小小矮人公仔（名額2個）
I：SEGA《FANTASY AMUSE》迪士尼大小矮人公仔（名額1個）
J：TECMO《GALLOP RACER 2》透明但有嘢睇FILE（名額2個）
K：東洋水產「鈴木蘭蘭HOT NOODLE MEMO」罕有記事簿（名額1個）
L：東洋水產好好味嘅「丸仔海鮮杯麵」（名額2個）
M：VIDEO SYSTEM《FINAL ROMANCE 4》全新大海報（名額2個）

如果大家想得到以上嘅獎品，就請大家將自己嘅姓名地址身份証號碼同想得到嘅獎品名（只可選一種）寫喺信封背面，寄嚟香港灣仔洛克道33號福利商業中心7樓，信封面請註明參加AM SHOW獎品大抽獎。我哋就會抽出得獎者，再以專函通知領獎事宜。截止日期為97年10月17日。（ZAC）



直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲



第一位
FINAL FANTASY VII (279票)
生產商：SQUARE SOFT



第二位
生化危機 (111票)
生產商：CAPCOM



第三位
街頭霸王EX plus α (57票)
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲



第一位
超級機械人大戰F (210票)
生產商：BANPRESTO



第二位
拳皇96 (108票)
生產商：SNK



第三位
櫻大戰 (87票)
生產商：SEGA

三大最受歡迎街機遊戲



第一位
拳皇97 (366票)
生產商：SNK

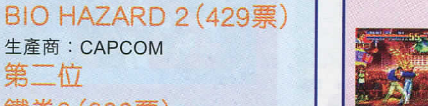
第二位
街頭霸王 III (162票)
生產商：CAPCOM



第三位
鐵拳3 (18票)
生產商：NAMCO

三大最期待 PlayStation 新作

第一位
BIO HAZARD 2 (429票)
生產商：CAPCOM



第二位
鐵拳3 (336票)
生產商：NAMCO

第三位
前線任務2 (270票)
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待 SATURN 新作



第一位
櫻大戰2 (315票)
生產商：SEGA



第二位
X-MEN VS街頭霸王 (312票)
生產商：CAPCOM



第三位
超級機械人大戰F (下集) (231票)
生產商：BANPRESTO

三大最期待街移植 PlayStation 遊戲

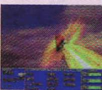
第一位
街頭霸王 III (135票)
生產商：CAPCOM

第二位
超級機械人大戰F (126票)
生產商：BANPRESTO

第三位
櫻大戰 (114票)
生產商：SEGA

三大最期待街移植 SATURN 遊戲





第一位
FINAL FANTASY VII (195票)
生產商：SQUARE SOFT



第二位
拳皇97 (159票)
生產商：SNK



第三位
街頭霸王III (51票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲



第一位
FINAL FANTASY VII (279票)
生產商：SQUARE SOFT



第二位
生化危機 (129票)
生產商：CAPCOM



第三位
心跳回憶 (69票)
生產商：KONAMI

三大最期待中文化 SATURN 遊戲



第一位
超級機械人大戰F (216票)
生產商：BANPRESTO



第二位
櫻大戰 (198票)
生產商：SEGA



第二位
下級生 (51票)
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角



第一位
八神庵 (249票)
遊戲：拳皇'97

第二位
KEN (114票)
遊戲：少年街霸2

第三位
古蘭特 (81票)
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最受歡迎女主角



第一位
不知火舞 (210票)
遊戲：餓狼傳說

第二位
真宮寺櫻 (75票)
遊戲：櫻大戰



第二位
藤崎詩織 (87票)
遊戲：心跳回憶

大送電視遊戲宣傳品

今期獎項：

PlayStation 主機 1名
雙界儀電話咭 2名
ENIX 電話咭 1名
日本電視遊戲貼紙套裝 2名
日本電視遊戲宣傳用墊版 2名





截止日期：1997 年 10 月 24 日

第57期「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機
陳穎濠

陸行鳥錢罌
梁安兒　歐志康

KONAMI 宣傳光碟
Li Ka Tong　姚念康

SS遊戲Tactics Formula體驗版光碟
Lo Chi Pui

飛龍之拳 Twin 海報
Tong Hui Yin

Photo Genic 海報
Wong Kam Fai

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第５９期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的 PS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

2. 你最喜愛的 SS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

4. 你最期待的三款 PS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

5. 你最期待的三款 SS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿




生化危機 Director's Cut

做多一次勇敢的小闖將

CAPCOM重新改良，加入一些新元素，推出全新版本——「生化危機Director's Cut」，於是你再次困在同一大屋之中，卻展開與別不同的戰鬥，面對更多喪屍。呀！你還可以走上街頭，經歷一小段更恐怖的體驗。

ETC | MEM | PlayStation
製造商：CAPCOM　發售日：9月25日
售價：4800日圓　記憶：1 Block

ORIGINAL MODE

「生化危機Director's Cut」共有三個模式，包括「ORIGINAL」、「BEGINNER」以及「ARRANGE」。

所謂的ORIGINAL MODE，即是和前版本一模一樣，惟一問題是這裏並不可以用回舊有SAVE紀錄。

BEGINNER MODE

基本上和ORIGINAL一樣，不同的是子彈和色帶的補充數目增加一倍，如一個彈匣便有30發子彈，武器威力也是加強了不少，約莫只需三鎗便能解決一隻喪屍，為初玩者而設的模式。

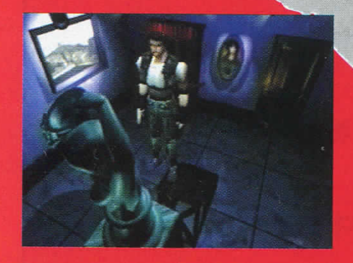
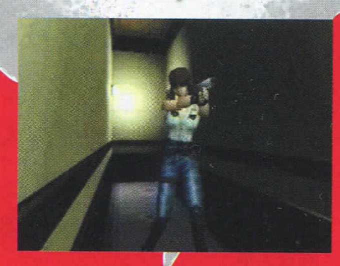


ARRANGE MODE

整個遊戲的主要部份，內裏作出了不少的改變。首先在選擇角色方面，再沒有甚麼難易之分，除此之外，還有很多方面的變化。

• 角色造型

兩名角色都有另一款衣着，男角CHRIS的避彈衣改為裝備吊帶，至於JILL則穿上白色V領背心，來個一番性感，她的曲尺手鎗亦由黑色全金屬轉為銀色金屬，木手柄。

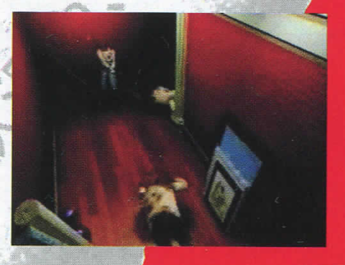
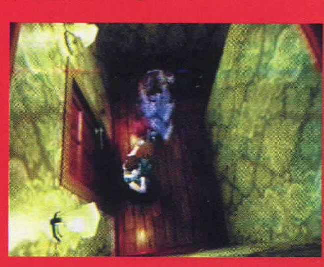
• 視點變更

部份地點的視點會有所分別，如設置了水瓶女神像的房間，大廳樓梯及二樓，以及JILL發現隊友科尼特屍體時的播片等等。




• 怪物完全改變

最明顯的例子是小美術館的儲物室及由食堂二樓進入的走廊，那裏增加了一至兩隻的喪屍，而且部份的位置亦作變改。另外，武器威力減弱，意味着要花氣力對付喪屍，況且它們速度也有所增長，起身及行走很快，小心！

• 劇情更改

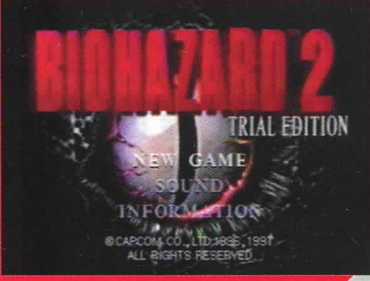
CHRIS在露台發現科尼特屍體時，會受到隊友攻擊，而且會找到鎖匙。又譬如電池改在自爆裝置附近，並由不少喪屍駐守。

• 全新獎勵

現在已知道在三個小時內，使用CHRIS爆機的話，便可以得到無限子彈的麥林手鎗，與前版本的無限制肩托式火箭砲不同。



超值體驗版



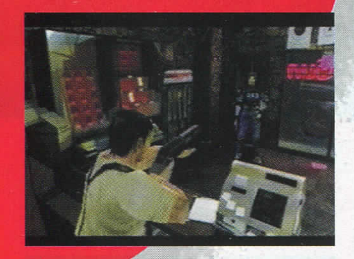
「生化危機Director's Cut」另一賣點是附送的第二集體驗版，但估不到（連說明書也沒有講述）竟然會包含了<Rockman Neo>（現定名為Rockman Dash）體驗版，而且試玩時間也不短，真是給人一份驚喜。

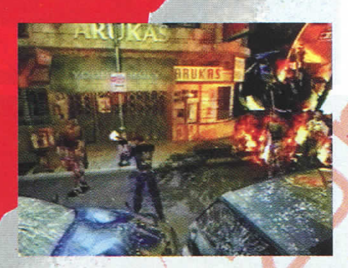
說回第二集體驗版，系統基本上繼承上集，但發現今次有兩個裝備方格，一個是裝備武器，另一是裝備其他用品。

此外，角色動作細緻，並且當你擺出戰鬥姿勢時，便會自動面向最近的敵人，實在方便。還有體驗版絕不能進行紀錄的。

全程經歷一覽

1.遊戲開始時，LEON身處於焚燒着的街頭，不一會便給四周湧至的喪屍包圍，由於只得十五發子彈，所以決定拔腿逃命。





2.跑呀跑！走到一間武器店，進入後給店主用鎗指着，但當LEON表明「我還是人啊」之後，店主很樂意讓他隨意添置裝備。

3.LEON並不貪心，只是取了救生噴霧以及兩盒子彈，突然群屍衝入和殺死店主，屍數太多，惟有從後門離去。





4.經過長長的窄巷，他再次回到街道上，發現不少喪屍在此，一輪撕殺，LEON來到一門鐵閘，於是打開走進去。

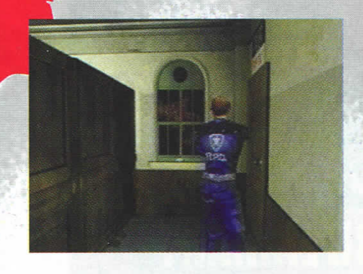


5.由於花園給兩隻屍怪把守，故此從地下通道穿過，進入宏偉的市警署大樓。大堂招待處除了一盒子彈外，甚麼也沒有，所以進入惟一能進的房間——警員辦公室。



6.LEON發現昔日的同事已變成妖怪，只好忍痛解決他們。面前有一盒子彈，當然不甘後人，並在儲物櫃內找到一枝散彈鎗。

7.原本不想殺死慘遭遇異變的探長，但其桌上泛起閃光，於是走去了結他，取走那條警署鎖匙。





8.離開警員辦公室，用那鎖匙走進隔鄰的報案室，木櫃後面看到一道門，此時一隻紅色怪物在窗外閃過……

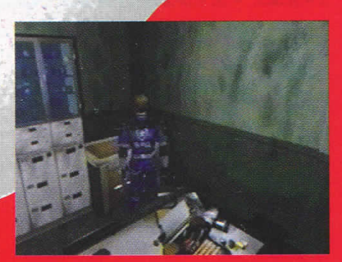
9.繼續旅程，在走廊中遠遠見到不少鮮血滴下，LEON手持散彈鎗上前細看，果然剛才的紅色怪物從窗外撲進來，狠狠的轟下它吧！

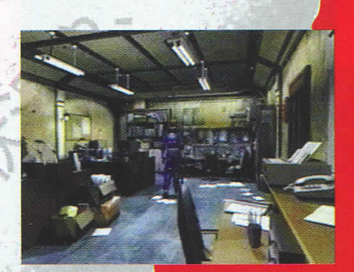




10.向前走了一會，來到會議室，那裏可找到子彈，再走進去，看見一個火爐，LEON點燃之後，上面的油畫溶開，掉下一枚紅寶石。

11.走出會議室，轉右前行，解決男女喪屍之後，入去樓梯下的攝影室，終於發現異次元木箱，內有子彈和救生噴霧，既然如此，一同取走吧！

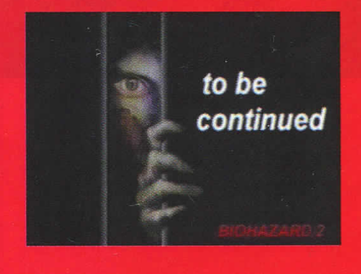




12.上去二樓，經過三尊石像，走到通訊室。雖然通訊儀器泛起閃光，但LEON先巡視房間，找到一本日記及救生噴霧。

13.當LEON從通訊儀器拿起鎖匙之時，有人從後開鎗，回頭一望，是一名妙齡女子……





14.那女子是不是另一角色CLAIR的呢？似乎留待第二集正式推出後，才能揭曉。

NEON GENESIS EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY



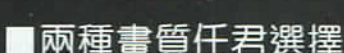
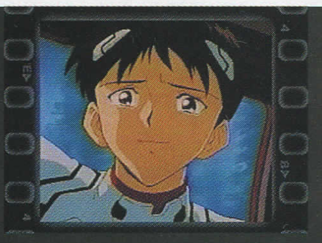
只為你雙眼而作的卡片圖鑑

早年曾有一種很流行的玩意，就是「卡片大圖鑑」了。圖鑑的持有人最初只能手執一本空白的「圖鑑」，他便要千方百計的去搜羅卡片，貼於書中適當的位置，使它成為一本真真正正的大圖鑑。圖鑑的題材可以是足球賽事、動漫畫以至模型之類。《DIGITAL CARD LIBRARY》的特點是有聲有畫，只要玩過迷你遊戲就可以取得新卡片，大家再也不需為搜尋卡片再煩惱了。

ETC　MEM
製造商：SEGA　發售日期：發售中
售價：4800日圓
SEGA SATURN

關於特殊播片

進入特殊播片視窗後會有多種設定選項，現解釋以下：
全體／ PAGE（ページ）：重播手上的所有卡片，或只重播該頁的卡片
順番／ SHUFFLE（シャッフル）：依次重播，或隨機抽選重播
一回／ 重複（繰り返し）：只重播一回，或反複重播
畫質優先／ SIZE（サイズ）優先：高畫質映像畫面較小，正常畫質映像畫面較大
播映中途可按左右鍵選看之前或之後的影像

■兩種畫質任君選擇

MINIGAME CARD

玩MINIGAME是獲得新卡的唯一手段，最初可選玩的遊戲只有「男人的戰鬥」和「決戰，第三新東京市」兩個，隨着玩者的成績將會有新的遊戲追加。

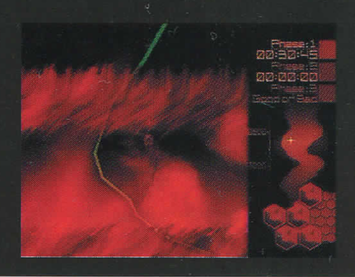
使徒，襲來

玩者必須要在二十秒內引導初號機從發射口射出。在複雜的發射道網絡中有不少分岐點，分岐點前在藍色箭咀表示的期間內可以按A鍵向左方拐彎，或按C鍵向右方拐彎。途中若碰到閉鎖口的話是會反彈而做成時間損失的，必須留意。建議玩者在出擊前先確認起點和終點，決定在哪個分岐點需要拐彎，定好按A／C鍵的順序和時機。



溶岩潛行者

玩者要操控2號機進入火山口的內部，捕捉第八使徒SANDAPHON「胎之天使」的胚胎。玩者首先要避開岩壁和滾下的岩石，接觸到胚胎後就可以開始爬升，因為胚胎會在中途孵化，玩者最後要接住由初號機拋出來的PROGRESSIVE KNIFE對付使徒。2號機碰到岩壁或岩石就會受傷，受傷達五次即算「作戰續行不可能」而GAME OVER，要注意溶岩激流，需要極度小心。



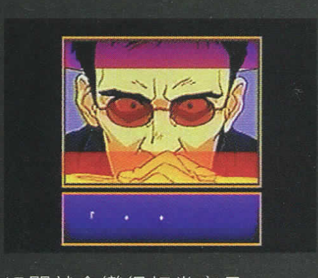
決戰，第三新東京市

玩者化成為第五使徒RAMIEL「雷之天使」，目的是要妨礙由地下基地出擊的初號機。A、B、C、X、Y、Z分別代表市內的六個方位。玩者要攻擊的目標就是真正的初號機（假的初號機用色較淡）。擊錯方位又或當初號機出擊成功時即當玩者失敗。遊戲分為3 SET，玩者的攻擊要完全正確無誤才算過關。

こうして第3新東京市は壊滅した

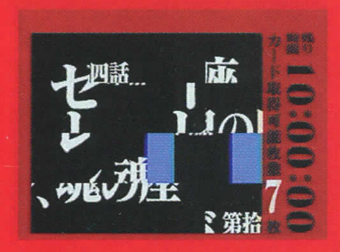
男人的戰鬥

玩者要記住碇司令的眼鏡上反射光線的方向，再依相同的方向次序用方向鍵順序輸入。1SET分三個回合，若答中兩個回合或以上就能過關，進入更高難度的第二盤。反光會變得更快，回數會變得更多。不過只要善用暫停機能，過關就會變得相當容易。



拾伍枚目的適格者

EVA的SUB-TITLE被搞得亂七八糟，玩者要移動PUZZLE內的方塊重組一個完整的副題。限時相當多要放棄的話就按X鍵回GAME MENU畫面吧！不曉竅門的話會相當花時間的遊戲。





至少要像一頭「人鳥」

操縱PEN-PEN，為美里取來三樣物件（多是啤酒、薯片之類）。箭頭所指的就是要取得的目標，在適當時機按下C鍵決定力度並開始滑行。滑行中按左是急停，右是提起腹部令滑行更加容易。在PEN-PEN停下的一瞬間若物件落入牠的手部範圍就算成功。留意會有滑地和爛地的出現增加遊戲的難度。



夜，呑み出した後

玩者要操縱真嗣為美里到街上買啤酒。走到販賣機（老虎機?）前，看準時機按停滾輪，只要出現三個啤酒圖樣就能得到一罐啤酒。按動過的販賣機會出現「濟」的字樣而停止功能。當玩者回到公寓送啤酒給美里後，「濟」的販賣機會重新RESET。最初公寓備有兩罐啤酒，若能給美里飲夠十罐啤酒（或以上）才算過關。地圖下方的一列販賣機屬成人機種，出現啤酒的機率相當高，只要看準果汁（紅色）出現後才按停保証會出現啤酒。如玩者夠快當可見到美里狂灌啤酒的醜態。



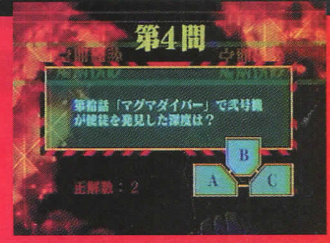
人造的東西

JET ALONE發生了暴走事件，玩者要操縱初號機運送美里進入出事的JET ALONE體內。初號機會自動跑向JA，但當美里要跌下來時牠是會減速的。所以當美里偏向掌心的左方時便要連打右鍵，相反則連打C鍵，或者交替連打此二鍵。控制得當的話應該有一分鐘左右的剩餘時間。



選擇答案吧

關於EVA TV系列的三擇MC。要在限制時間內作出正當的選擇，QUIZ全部有五問，全對的話才算過關。關於使徒名的問題算是比較容易，難至問綾波麗在ED中轉了幾多圈，「MAGMA DIVER」中2號機發現使徒時的深度都有，相信就算是EVA迷都未必知道。



DIGITAL CARD大全








■第1頁的金卡，出現機率極低，但當其他卡片都收集得七七八八後…

■第2頁至第12頁包羅所有的主要登場角色










■第13頁至第17頁包含出現過的兵器，奇在連火車亦計算在內…

■第18至第20頁是TV系列的所有予告編連ED

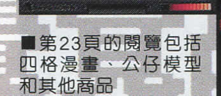


■其他項目只此第21頁一頁



■第22頁的遊戲是最重要的一頁





■第23頁的閱覽包括四格漫畫、公仔模型和其他商品





■完成「集圖冊」了！恭喜恭喜





海鱸垂釣2

不知是否日本人的生活壓力真的那麼大，所以在工作以外的消閒活動對他們來說是非常重要的，於是釣魚便成為了他們消閒的主要活動之一，亦因此而有那麼多的釣魚遊戲推出。



魚．是否非常難釣的生物呢？

在《海鱸垂釣2》之中，相信玩者可以分為兩大類，第一類是有十分多魚釣，而第二類當然是甚麼也釣不到。首先是前者，這類人的成功不代表他們釣工夫了得，而是在於魚餌的運用，活餌之中只有兩種，不過假餌便有非常多的種類，不過，其實這些假餌也只分數大類而已，最大部份的是「浮餌」，使用不算太難，然而，如果是「沉餌」的話，在使用時便要非常小心，因為如果在水中給片着的話，可能連假餌也會失去呢！

而如果要比較順利的釣到魚，便要守一個最基本的準則，便是要魚餌「活動」，那些一動不動的魚餌是沒有魚會吃的，這點要好好的記着啊！





釣得多也未必好

玩者在遊戲中可以選擇四個不同的地方垂釣，不過不論是哪個地方，在「TOURNAMENT MODE」之中，玩者也要記着一件非常重要的事，在賽事之中，每位參賽者也是可以釣無限條的魚，不過用來計分的只是指定魚類之中最重的5條而已，所以魚其實貴精不貴多，當然，要重量夠才行呢！

如果一心要成為釣魚王，便要多看在遊戲之中的「INSTRUCTION」一欄，在那裏玩者會得到日本的釣魚高手「村越正海」的指導，得到一些正確的釣魚知識，例如魚餌的運用，這些也對玩者進行遊戲有着莫大幫助。（當然，所有的說話全是日文，所以能夠領會到多少便要靠玩者自己了）





一「失」足成千古恨

在「TOURNAMENT MODE」之中，如果是使用假餌的玩者便要十分少心了，在上文中也有說過，只有12個的魚餌，最大的問題是魚絲是會斷的，斷了魚絲當然會失去魚餌，亦即是說玩者會少了一個假餌，如果失去所有假餌的話，便不能再釣魚了，所以玩者要盡量保着自己的魚餌，否則……後果自負。

除了魚餌之外，在遊戲之中最重要便是垂釣的地點，信不信由你，如果垂釣點不正確的話，便會麼魚也沒有；又或者如果玩者選擇一些「障礙物」多的地方，便會很易失去「珍貴」的魚餌，而最佳的地點便那些視線無阻的地方，大家不妨試一試。







唔……這裏不是要教大家烹飪，不過……在遊戲之中的而且確有一項是「COOKING」的，在這部份之中，玩者可以到一些非常美味的食物以及其製法，唔……那些食品的而且確是可以吃的，絕對不是說笑，不信的話大家可以照着來做。



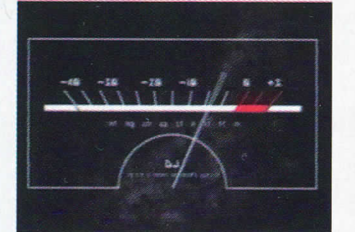


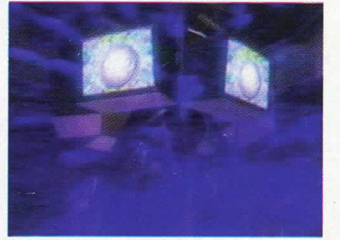
播歌播出癮 打碟打出火

Disco這玩意，曾幾何時在世界各地瘋靡不少年青人，而駐Disco內的DJ更曾經一度是青年人嚮往的工作。雖然Disco近年已漸趨式微，但是依然存在不少支持者，而現在DJ的工作大家更可以在遊戲機中尋了。

ETC
製造商：Spike　售價：5800日元預定
發售日期：97年秋季預定
SEGA SATURN









全國製霸

在遊戲主要的Story Mode中。玩者先要在五名人物中選定代表自己的角色，然後和其餘四人，鬥快在全國四個主要城市，共十一個俱樂部中，成為最受歡迎的DJ。要成為最受歡迎的DJ，除了努力練習打碟外，做DJ還要接受客人意見，四圍收風，留意各地區當時最流行歌曲走勢等等，才可邁向成功。

打碟英雄

要成為最受歡迎的DJ，打碟的技巧自然是首要的條件。打碟的基本功夫，就是控制歌與歌的連接，連接得好，沒有冷場自然受歡迎。技巧普遍分兩種，第一種是利用兩首歌曲一尾和一頭的拍子來接合。第二種是利用Fade in和Fade out的控制，一首歌聲音漸細另一首歌聲音漸大來使音樂毫無間斷。

五位主角人物

■ YU-HI 19歲





■ TOURU 20歲



■ STEEL 29歲

■ ALEX 24歲



■ ANNITA 27歲

Story Mode中出場的客串人物



■ 今晚就給你一個機會吧！



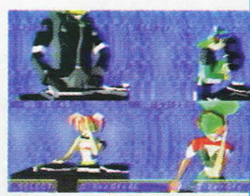
■ Hi！我是這裏的經理。



■ 噢~！你又來啦！

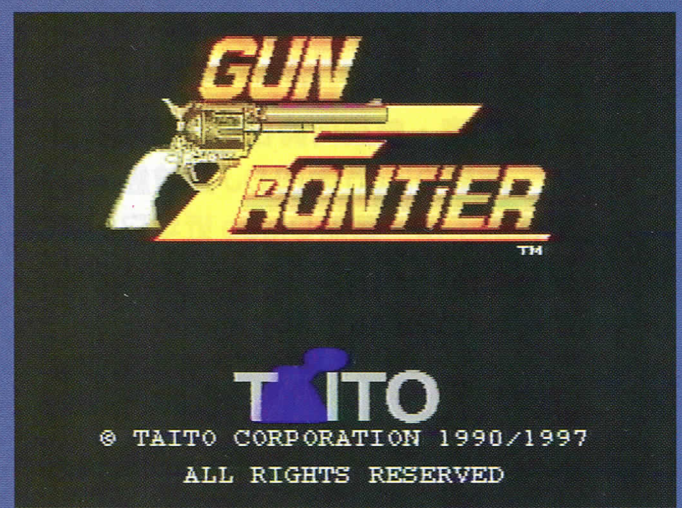


■ 打碟時的畫面，右邊的bar就是收聽率。



■ 看！其他幾位DJ也在努力！





GUNFRONTIER/ ARCADE GEARS

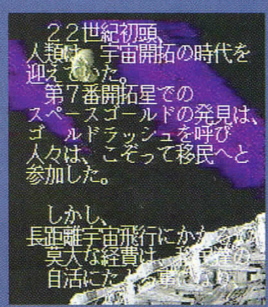
嗯……乜咁易打嘅！

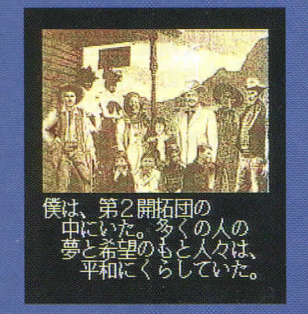
又是一隻「復古」遊戲，繼上次推出了《PULIRULA》之後，今次推出的是一隻射擊遊戲——《GUNFRONTIER》，這隻遊戲的名字便是和遊戲之中的「機械」一樣，全部也是鎗！



完全切題的設計

有時候，大家玩遊戲之時也會發現有一些遊戲的名字往往和遊戲本身沒有多大關係的，不過，《GUNFRONTIER》便沒有這個問題了，因為在遊戲之中所出現的敵機外型全部也是和「槍」有關係的，這便做到了「切題」！而這點亦是《GUNFRONTIER》的最大特色。





《GUNFRONTIER》的故背景其實非常簡單，就如很多同類形遊戲一樣，講述在22世紀，人類正面對着要向宇宙發展的時代，當時，人類在第7號開拓星之上發現了「太空金礦」，所以，人們便瘋狂的向着這個「黃金鄉」移民，不過；由於要進行這樣遠的宇宙飛行是要很高的費用，所以人們到達了第7號開拓星之後的生活便變得非常艱苦，而其生活模式便和1800年代的美國西部非常相似……

人們雖然非常渴望和平的生活，不過，所謂財迷心竅，在誘人的黃金面前，人們開始為了這些「身外物」而發生爭拗，而且開始變成一股不能收拾的風暴……





遊戲方式

其實《GUNFRONTIER》的遊戲方法和其他同類遊戲非常相似，不過，在遊戲之中有一些事項是要玩者好好記着的，首先，在遊戲之中玩者一定要小心看清楚敵人是空中或地上的敵人，因為兩者是非常不同的，在《GUNFRONTIER》中，如果玩者撞向空中的敵人便會主刻爆炸，不過地上的敵人便不會了，所以，對於地上的敵人，玩者是可以放膽的飛到它們之上攻擊；其次要意的便是自己「大彈」的威力，因為大彈的能力是會因為玩者所持的「金」而有所改變的，如果任意使用大彈的話，便會是一種「浪費」，而且如果不看清楚便使用，很易會變成「唔夠火」！

POWER UP 的方法

《GUNFRONTIER》的POWER UP方法亦是和其他遊戲的差不多，不過，唯一不同的便是「補給機」出現方法，一般的射擊遊戲是會有一部的「補給機」，不過在《GUNFRONTIER》之中則一次過出現5部！因為玩者要儲滿5個銀幣才可以升LEVEL，而且，每次給敵人擊中（死亡）便會減一個LEVEL，非常「化算」，至於玩者能否每次也將5部補給機擊落，便要玩者自己想一想辦法了。

另一方面，除了一般的攻擊之外，遊戲之中亦有「大彈」的存在，大彈是不能有補的，不過，只要玩者能夠多取地上的「金條」便可以使大彈的能量增加，所謂多多益善。









The City of Lost Children
一切謎底留待你去揭開

兒童逐一神秘失蹤，是惡魔的所作所為？抑或是隱藏於深海的傳説中妖怪所做的呢？高解像度的3D動畫製作，以十九世紀的倫敦為背景，充滿懸疑、奇異氣氛的遊戲「The City of Lost Children」宣佈繼Saturn之後，也在Playstation上推出。

AVG　MEM

製造商：GAMEBANK　發售日：預計98年1月上旬
售價：5800日圓　記憶：未定

PlayStation

謎一團的事情

最近倫敦相繼發生兒童失蹤事件，沒有一個可以尋回，街頭上散播着各種流言，有人歸之於惡魔，又有人説是海上妖怪所為，也有人認為一切都與海上要塞——「奧利路•域高」有關連的。

少女美莉蒂是孤兒院中那些孤兒的領袖，擁有偷竊的技能。一夜，她碰見住在附近的青年溫，得知近期事件都與信仰狂熱組織「獨眼教會」有關，於是他們兩人合作，解救被拐帶的兒童，驅逐黑暗勢力。

尋覓線索　追查真相

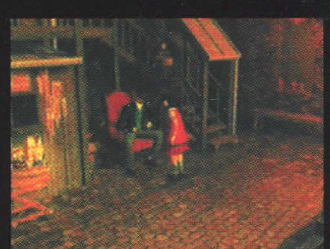
玩者是要控制年約11歲的少女美莉蒂，透過多番調查，把被拐帶的兒童解放出來。美莉蒂要走訪霧都倫敦，找尋極為隱蔽的絲絲線索，還要積極與別人交談，細聽説話中的要點，進行心思細密的推理，解開一切謎團。

整個遊戲中，玩者可以作出全方位的移動，搜查各處地方，拾起及放置物件，以及使用道具等等。

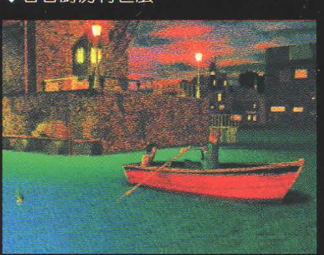

◆這裏是書房？或是雜物房？


◆看看廚房有甚麼。


◆似乎給人發現，快些找地方躲藏。


◆請問


◆還是走到街上逛一逛。


◆和同伴展開海上冒險。


◆「獨眼教會」的西雅斯出現


◆拼命掙扎逃走！

四名重要人物

美莉蒂　MIETTE

遊戲主角，孤兒院中那些孤兒的領袖，擁有精湛的偷竊技能，充滿無比的自信，堅強的意志。

配音：宮村優子



溫　ONE

四肢發達，頭腦卻簡單的青年，與弟弟有深厚的感情，為了救出失蹤的弟弟，便協助美莉蒂。

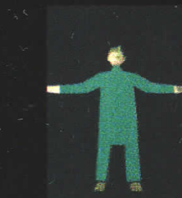
配音：星野充昭

柏路華　PIEUVRE

孤兒院院長，天生連體人，為人冷酷無情。

配音：定岡小百合

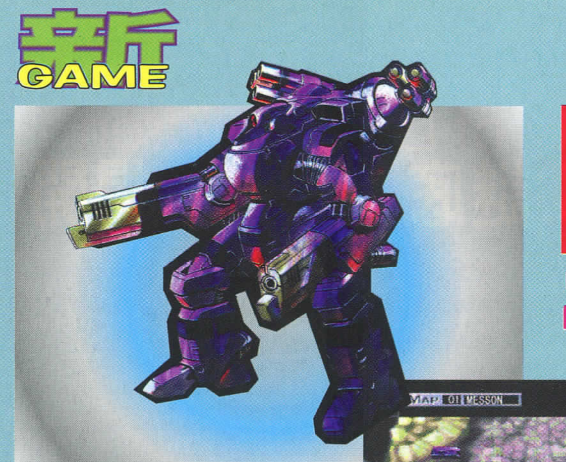

◆美莉蒂和溫在餐室相會。



西雅斯　CYCLOPS

神秘「獨眼教會」的成員，左眼傷殘。

配音：伊井篤史•納谷六朗



NECTARIS（暫名）
月球爭霸戰

以未來世界為背景，以月球作為戰場的科幻戰略遊戲名作「NECTARIS」，終於宣佈將會在Playstation登場。

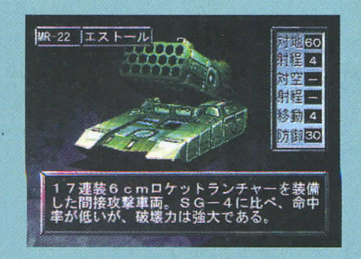
SLG　製造商：HUDSON　發售日：預定98年1月下旬
售價：未定　記憶：未定
MEM　PlayStation

由於世界觀及兵器的設定細緻，製作用心以及系統吸引，89年PC版推出後，深受科幻戰略愛好者歡迎，而今次PS版則會依據PC版再次重新製作，總共有32版，除了把系統全面改良之外，亦都加強兵器鋼鐵感，以及地形表達畫面。

「NECTARIS」採用回合制，每一個回合裡面，玩者都可以購入兵器，攻擊敵人，以及擴大自己的領地，總之當你完成每關的勝利條件，便能向新戰場進發。

由於採用回合制，故此大大提高了遊戲的戰略性，相對現在的實時戰略遊戲，另有一番趣味。





故事背景

21世紀開始，人類已經在月球居住，並且開採那 的資源，供給地球使用。

公元2089年，強大的加爾刺帝國發動侵略，把月球完全佔領，實施獨裁統治，拘捕了不少反抗份子，並進行最終兵器「MOA」發射準備，向地球作出殘酷的攻擊。得到這情報的反抗份子從收容所逃走出來，向發射基地進發，力求破壞MOA......

重裝武器初覽

「NECTARIS」的武器種類極為豐富由人型武裝，自走砲，直至轟炸機都有，現在刊登一部分給大家細賞。

• GX-78

步兵穿着的人型重裝甲，配置多種對地用武裝，能佔領工廠及收容所。



• CBX-1

機動力最強，適合用於佔領工廠及收容所方面。



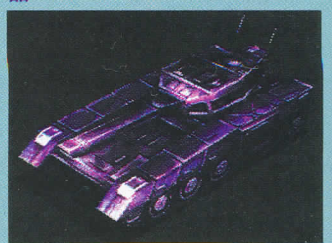
• MR-22

配置17門60毫米口徑砲管的活動式飛彈發射台，缺點是命中率低，最好用於防守及牽制敵人。



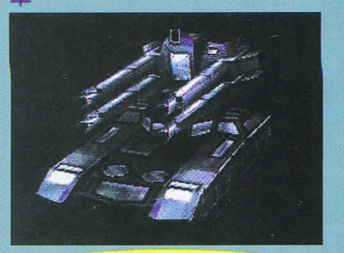
• S-61

標準中型坦克，裝備了105毫米口徑大砲，為前線的主力兵器。



• AAG-4

配置4門20毫米口徑機關砲，是惟一擁有對空攻擊力的裝甲車。



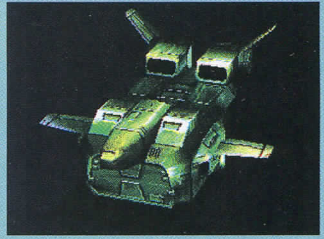
• SG-4

命中率高的自走砲，砲門口徑為155毫米，然而近距離作戰能力頗弱。



• C-61

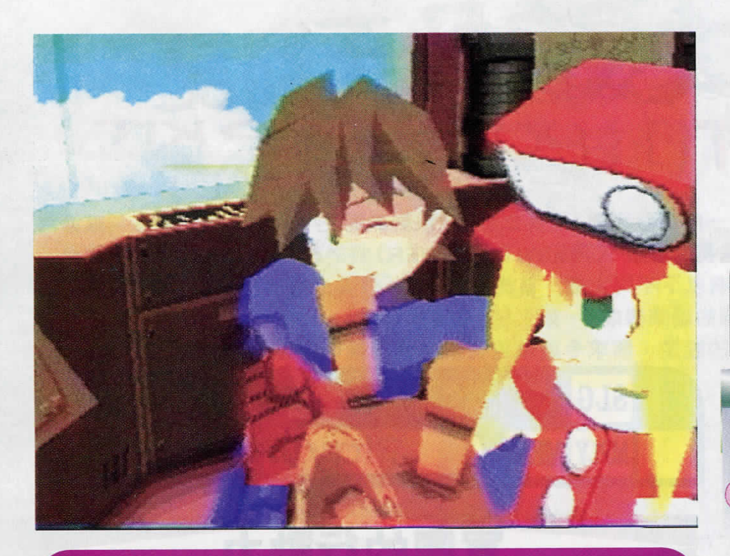
大型運輸機，能運載戰機以外的任何武器，不過就沒有任何攻擊能力。



• EF-88

加爾刺帝國戰鬥機，裝備對空導彈以及對地炸彈，堪稱為最強武器。





ROCKMAN DASH 洛克人新體面

AVG	製造商：CAPCOM　售價：未定	發售日：預計97年內
	PlayStation	

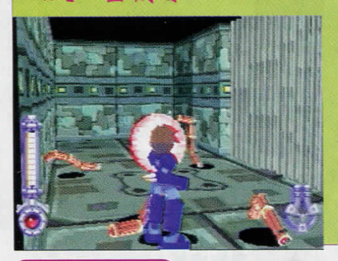
無論怎樣，不少經典遊戲都紛紛推出立體化版本，繼「街霸」之後，CAPCOM亦為洛克人製作成立體遊戲。

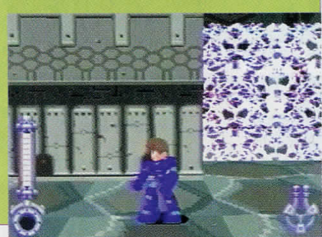
從體驗版來看，<ROCKMAN DASH>和以往版本有不少分別，首先是沒有儲砲功能，其次是武器分有左邊及右邊，至於能否得到波士的武器這系統，暫時不知是否仍然存在。

遊戲方面，當然不再是昔日那種橫向捲軸動作，玩者能夠360度移動，並可以作出全方位觀望，同時亦保留解謎成分以及一些機關。

此外，大大提高了遊戲故事性，除了使玩者增加投入感之外，也需要與其他人物談話，取得寶貴情報，而遊戲初段會有一些簡單的操作提示，方便大家適應全新系統。







操作説明

↑或↓	前或後跑
←或→	左或右跑
L1	向左轉身
R1	向右轉身
□	左邊武器
△	右邊武器
×	跳起(按掣時間的長短，決定了跳起的高度)
○	決定
按着○，按方向掣	步行
按着 R2 ，按方向掣	畫面視點轉動
按着 L2 ，按↓	180 度轉身
按着 L2 ，按←或→	左或右 90 度轉身

體驗版初面睇

1.一開始便播出動畫片段，洛克人舉起大鐵門，發現內裏存放着一枚大水晶。



2.洛克人取走大水晶，卻啟動了機關，幸好在多重鐵門落下之前，逃走出來。



3.跟着便進入遊戲畫面，大家控制洛克人一邊對付敵人，一邊找尋出路。



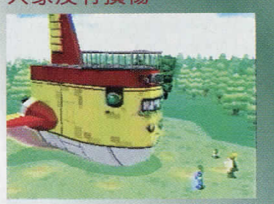
4.終於碰見這處波士——巨大獨眼機械人，惟有努力奮戰吧！



5.打敗波士後，也找到出路，但巨大獨眼機械人竟然復生，正當走頭無路之際，同伴及時趕至。



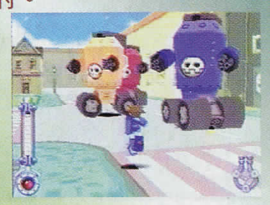
6.可是不一會，飛船發生故障，墜落於陌生小島上，幸然大家沒有損傷。



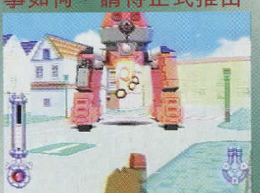
7.為了修復飛船，洛克人來到一個小市鎮找出辦法。



8.及後遇見三輛機械戰車，並給他們圍攻，於是洛克人邊走邊對付。



9.幾經辛苦打敗他們，卻適逢首領來臨，只好再度作戰，不過對手有很強的威力；欲知後事如何，請待正式推出。







信長之野望 天翔記 WITH POWER UP KIT

一人之下，萬人之上！

一向喜歡光榮《信長之野望》系列的朋友，今次又有好消息，其第六集《信長之野望 天翔記WITH POWER》終於在PS推出。和前幾集相比，今集有以下不同之處：首先是加入了「信玄上洛」這一新劇本；其次就是「情報的編集機能」，如：「新武將的作成」、「城名的變更」等；以及動畫開關的設定，務求令遊戲更有新鮮感和親切感。

SLG 製造商：KOEI 價格：9800日圓
記憶：6 BLOCK
MPLY MEM PlayStation

可多人參與的六大劇本

遊戲中主要有六個劇本供玩者挑戰，從1534年「信長的誕生」到1582年「本能寺之變」。在選定劇本後，便可以設定多少人參與遊戲，最多可至八人，之後便選擇難度(初級、中級、上級)和環境等設定。

信長の誕生 (1534年)
信長元服 (1546年)
桶狹間の合戦 (1560年)
信長包囲網 (1571年)
信玄上洛 (1572年)
本能寺の変 (1582年)

操作方面

在操作上，相信玩過信長甚至三國等系列的玩者都會十分熟悉，而本集則主要分為：軍團指令、城指令、情報指令以及機能指令四項：

軍團指令

主要有「人事」、「外交」、「戰爭」、「軍團」(即軍團的編成)、「調略」(即謀略)、「物資」(即商人)等常見項目。至於比較特別的就是增設「教育」一項，用來向武將進行再教育，以增加武將的能力值。

城指令

包括「內政」、「軍事」和「武將」三項，是玩者進行建設以增稅收，以及徵兵保衛家園的地方。

情報指令

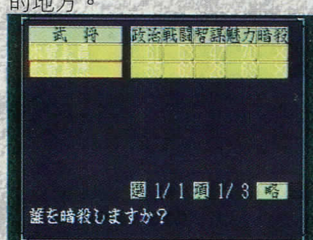
提供了自己以至各大名的勢力、軍團、所領、家臣、家寶和官位等方面的資訊，要百戰百勝，就需知己知彼的了。

機能指令

用來傳取遊戲進度、環境設定、結束遊戲以及創造新武將的地方。



■ 要達至國富兵強，才能稱霸全國！



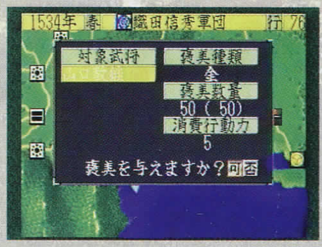
■ Mission Impossible：暗殺敵軍武將？！



■ 努力進修，白痴都可成天才。

軍團的行動力

在實行指令的時候，除了要留意一位武將每次只可進行一項指令之外，還需要看看有沒有「行動力」才能執行。其次，由於各指令所要消耗的行動力並非相同，故此當玩者已有大量城池和武將的時候，便會出現行動力不足而沒法實行指令的情況，所以小心留意著行動力的消耗情況，是戰勝敵人的一大要點。



部隊種類一覽



■ 步兵遭馬隊突擊，九死一生！


■ 一口氣攻入城中，生擒敵將。

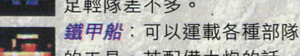
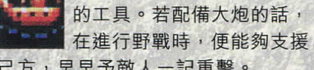

足輕隊：即步兵，攻擊力較弱，但能偷越城牆。而若果有多隊步兵聯手，便可進行「一齊」攻擊，那就非同小可。


騎馬隊：只要擁有相同數量的士兵和馬匹，就能夠組成；行軍速度高，接近敵軍後，便可立刻發動「突擊」，令人無法招架。


鐵炮隊：只要擁有相同數量的士兵和鐵炮，便可組成部隊，進行火力支援。


騎馬鐵炮隊：集合了騎馬隊和鐵炮隊威力而成。機動化、攻力強，與現今坦克的功能相若。


水軍：海軍部隊，攻守力和足輕隊差不多。



鐵甲船：可以運載各種部隊的工具。若配備大炮的話，在進行野戰時，便能夠支援己方，早早予敵人一記重擊。

注入新血 加入外援？

在遊戲開始後，選擇機能指令中的「編集」，其中便有「新武將之作成」一項，進入後便可登錄新武將的資料，創造自己所喜歡的人物；而新武將的能力亦可完全更動，不受任何限制，要智勇相全，抑或女中豪傑，都可任君選擇，想點就點！


■ 點解張飛係女人？？



製造商：TEICHIKU RECORDS　價格：5800日圓
記憶：1 BLOCK PS/SLG/1P/MEM

SLG　MEM　PlayStation

釣魚天國
人魚傳說之謎

昔日，人魚島荒神神社的神主“神原龍二”的祖先們，受到人魚的恩惠，而建立了一座神社作為供奉。在神社中的那塊岩石，相傳是神的化身，每當釣到魚的時候，便會出現變化；只要能集合代表人魚靈魂的五種魚類，人魚便會甦醒。

遊戲模式介紹

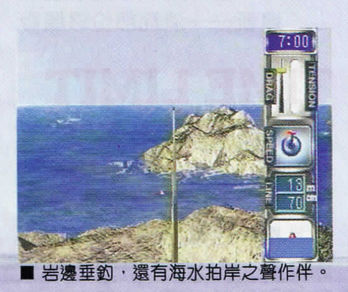
遊戲模式有人魚島地圖、魚圖鑑、FISHING NEWS、釣魚料理大全和釣魚日誌五種。其中，人魚島地圖是遊戲的主要部份，也可說是故事模式。至於其他則是一些魚類大百科之類的參考模式，或是記錄玩者成績的模式。



■圖像化顯示各種模式選擇。

人魚島地圖

玩者可選擇不同的地方進行垂釣。由於魚竿以至魚餌等都會因應不同環境，而需要作出改變，故此玩者必須小心選擇才可。其次，不同的季節和氣候變化亦會影響魚群的出沒，而某種魚類只會在特定季節才出現，玩者也應多加注意。



■岩邊垂釣，還有海水拍岸之聲作伴。



■共有七大場地予玩者選擇。



■必須仔細設定魚竿，才會有好魚獲。

魚圖鑑

一本記錄了居住在人魚島海域的魚類圖鑑，當中所介紹的每一種魚類，圖文並茂，由生長、名稱以至生活特性等等，都作了十分詳盡的報導，方便玩者隨時查詢，以用作垂釣時的參考工具。



FISHING NEWS (フィッシング・ニュース)

有關「人魚島釣魚新聞」的剪報簿，內容是記錄當日各釣魚好手的成績。誠然要成為頭條新聞人物，所釣的魚必須有番咁上下斤兩至得；能否戰勝對手，超越自我，就要看看各玩者的技術和能耐了。



■？唔知幾時至到我做頭條呢？

釣魚料理大全

正所謂「民以食為先」，釣魚固然可以培養耐性，但若能又有得玩又有得食的話，的確滿足到不少人的願望。有見及此，料理店店主即席在食店開班授徒，只要你釣到不同的魚，便可由店主親自主講各式煮魚方法，好不利害。



■？太要教煮魚，請留心。



■食譜都送，認真週到。



■煎炒煮炸，樣樣都得！

釣魚日誌

玩者自己的釣魚記錄，內容詳盡列出所釣的魚的名稱、釣魚時間、潮汐狀況、天氣、垂釣位置、方法、工具和魚餌種類等等，一目了然。當中若玩者釣到相同種類的魚，則只會記錄魚身最長的那條。



SAMURAI SPIRITS 侍魂～天草降臨～

恭迎魔城城主！

移植至去年業務用街機的刀劍格鬥遊戲，《侍魂》系列之最新作《SAMURAI SPIRITS侍魂～天草降臨～》，再次於SEGASATURN上登場。遊戲系統基本繼承自前編《～斬紅郎無雙劍～》，亦寓意創造加入現時流行的新系統，而原創角色和舊系列角色再度登場，成為該系列的最高傑作。

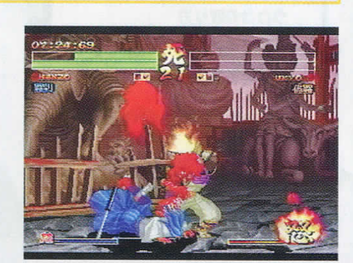
2P 製造商：SNK 發售日：發售中（10月2日）
價格：5800日圓 容量：CD-ROM
FIG MEM SEGA SATURN

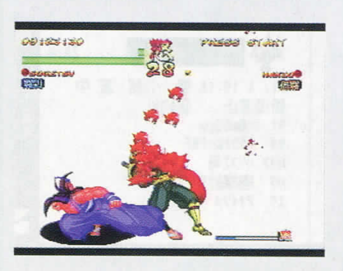
© SNK 1996

特殊操作

踏進	→→
退後	←←
足拂（下段技）	↘＋蹴掣
下段狙擊	→＋蹴掣
牽制攻擊	↙＋蹴掣
上段蹴	←＋蹴掣
回避	輕中斬同按
橫移蹺進	近敵時→＋輕中斬同按
不意打（中段技）	中重斬同按
防禦崩・突飛（推倒）	近敵時→＋重斬
防禦崩・引張（拉倒）	近敵時←＋重斬
當身	手持武器時↓↙←→＋蹴掣
真劍白刃取	徒手時↓↙←→＋蹴掣
追討技・其之一	對手 DOWN 倒地近敵時↘＋斬掣
追討技・其之二	對手 DOWN 倒地一定距離時↑＋斬掣
移動起上	DOWN 倒地時←或→
QUICK 急速起上	DOWN 倒地時↘或↑或↗
DOWN 倒地回復	DOWN 倒地時↓＋任何掣連打
怒爆發	輕中重斬同按
連斬	怒爆發中，輕中重斬同按
一閃	怒爆發中，中重斬蹴同按









BEGINNER 劍客專用特殊技

自動連續斬	中重斬同按
武器轟飛必殺技（簡易輸入）	輕中重斬蹴掣同按

＊遊戲尚有其他特殊技和角色必殺技，詳情請參閱《遊戲誌》第57期。

怒爆發系統

於對戰中同按輕中重斬作「怒爆發」發動，在此期間玩者能使用追加兩種特殊技「連斬」和「一閃」，然而怒爆發的時間，是根據角色的體力多寡而彌定，殘餘體力越少，怒爆發狀態時間越長。當怒爆發發動後，怒BAR會變成TIME BAR，隨着時間而流逝，除了攻擊力增強之外，角色亦能任意使用武器轟飛必殺技。而時間用盡後，角色會回復正常狀態，但怒BAR卻會消失，直至次對手戰才會出現。此外LEVEL選擇中選擇劍客特性的角色是不能使用怒爆發系統。

連斬——消耗部份怒爆發發動TIME BAR時間，作短距離自動連續斬攻擊，最多可連續輸入四次。

一閃——耗盡怒爆發發動TIME BAR時間，殺傷力強的一擊特殊技，殘餘體力越少，攻擊力越大。


■怒爆發發動時一瞬無敵，以防禦不能

TIME LIMIT

遊戲中各名角色均有所屬的RIVAL CHARACTER對敵角色存在，而玩者則需要以時間為目標，在限定時間內抵達「天草城」，打倒天草四郎時貞和壬無月斬紅郎，對敵角色便會以挑戰者身份登場，將其擊敗後便可出現GOOD ENDING。反之，超越時限抵達「天草城」，便會直接跟對敵角色作戰，縱使將其擊敗亦只會出現BAD ENDING。





PSYCHIC FORCE PUZZLE TAISEN

超能力戰士射波波？

九名超能力戰士BURN、WENDY、EMILIO、WONG、BRAD、SONIA、GATES、GENMA、KEITH，為了達成各自的目的，而跟其餘八名戰士展開連場激戰，他們決勝負的方法就是…射波波了。由於本遊戲採用自動SAVE的關係，玩者玩前請先準備一張最少有1 BLOCK空容量的記憶卡插於SLOT 1中，亦不要在遊戲中途將卡拔掉。

PUZ MEM
製造商：TAITO
售價：5800日元
發售日期：發售中
容量：1 BLOCK
PlayStation

無可再簡單的規則

擊出的泡泡若能令三粒或以上同色的泡泡相連，這樣它們便會自行消失。因此而消失的泡泡若其下連着其他顏色的泡泡，都會因為先去支撐而落下消失，這是反擊和取得高分的技巧。玩者可用L／R掣作出發射指針的微調。只要泡泡累積至DEADLINE以下時便算GAME OVER。

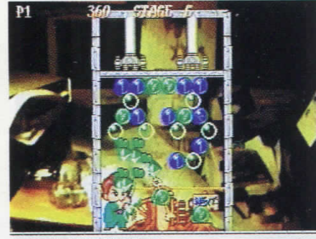
STORY MODE

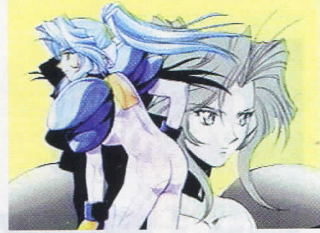
選好難易度（練習只能玩3 ROUND）後就要決定角色，來到地圖畫面可以見到自己的進行狀況和敵角的表示，故事是由與敵角的對話來交待，只有打敗眼前的敵人才可向更強的敵人挑戰。是一個有ENDING的模式。


■地圖畫面是否很面善呢？

1P MODE

來到1P MODE玩者可以選定一位角色，而版面就分A至I版，可隨意選擇，每完成一版都會在ALBUM MODE中多了一幅該角色特定的畫像。當完成了一名角色的所有版面，就會在相簿中多出一幅該名角色的BONUS GRAPHICS。


■傳統的遊戲畫面


■SONIA的BONUS GRAPHICS

關於特殊泡泡

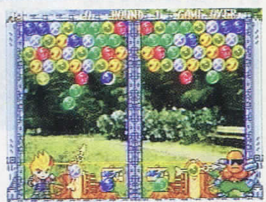
星型泡泡：只要接觸（射擊的）到某一顏色的泡泡，畫面中所有該顏色的泡泡都會即時消失。

金屬泡泡：金屬泡泡所到之處，接觸到的泡泡都會即時消失

邪魔泡泡：不能消去的泡泡，玩者只能令它落下

邪魔BLOCK：既不能消去亦不能落下，即使它留在版圖，只要玩者能消去所有泡泡便算過版（1P MODE）。


■OP　ED有很大的對比


■對戰畫面

使用新角色，鈴木正人（假名）的條件

使用這位次元刀高手的條件其實很簡單，不過就要花點時間。只要在1P MODE中完成九名角色的81版就可以了，當然若要真正儲齊所有畫像的話就要再多打九版了。



■多了新角色時的選人畫面

PREMIUM CD-ROM的內容

PREMIUM CD-ROM內有三個模式，分別是MOVIE SPECIAL、VOICE LIBRARY和SOUND GALLERY。

MOVIE SPECIAL

此模式收錄了TAITO以往在PlayStation上推出之遊戲的宣傳影片，亦有最新作《PSYCHIC FORCE 2》（假名）的報導。


■《PSYCHIC FORCE 2》（假名）的新人物

VOICE LIBRARY

此模式收錄了的音聲包括「電話錄音應答用訊息」、「鬧鐘時計用訊息」和「個人電腦用SOUND EFFECT」三大類。當然全部都由《PSYCHIC FORCE》的超能力戰士（的配音）來擔當啦！



■VOICE LIBRARY

SOUND GALLERY

此模式收錄了《PSYCHIC FORCE》（ARCADE、ORIGINAL、EXTRA）、《RAYSTORM》、《FIGHTER'S IMPACT》與及《DARIUS》等的部分SOUND TRACK。

■SOUND TRACK的選擇



GOOD MORNING CLASS！！！！！



卒業 GRADUATION S

說起育成模擬遊戲不期然令人想起《卒業》，《卒業》這遊戲在電腦界中曾推出過日文、中文和韓文版本，另外亦有它的PC-ENGINE和3DO移植版本。值得一提的是今次的SATURN初回限定版附送私立清華女子高等學校的徽章和手帳。手帳中除了包含記事簿應有的內頁，並列出了校訓、校歌（即ENDING那首）和學校簡介。如果加上該校的校服，清華高校就儼如真正存在過的學校了。



遊戲的目的

玩者是「清華女子高等學校」的新赴任教師，將要擔當三年級B組的班主任。燃燒起你的希望和理想吧！五名獨具個性的少女正等着你的循循善誘。建築她們光明的未來正是你神聖的使命。畢竟她們並非機械人，並不一定遵從你的指導。所以身為老師必須對她們耐心觀察，時而讚譽，時而叱責，不時也要讓她們歇息一會。一年後的春天，苦勞之果實一定會為你而結的。





■五位美少女

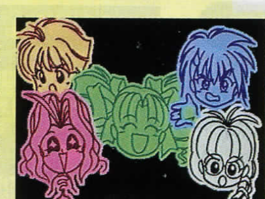
SATURN版的特色

SATURN版的開場片段是全新製作的，雖然仍是那首「卒業攻略法」，總算給人喚然一新的感覺。視窗的配置稍有不同。五位配音員鶴田田田、冬馬由美、久川綾、嶋方淳子和金丸日向子依然健在，配樂依然悦耳。另外SATURN版亦加入一些新EVENT和插圖，當然畫面的質素可説是超出了其他版本。





■季節變化一看即知





■卒業攻略法

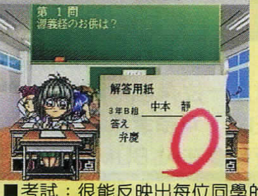
關於行事

清華女子高等學校於一年間都有不少例行節目舉行。基本上均與學生們的「評價」有很大關連，玩者必須留心節目的舉行日期，準備不宜怠慢。

日期	行事
4月27日	清華祭音樂會
5月26日	中期考試
6月8日	班際陸上運動會
7月7日	期末考試
7月17日	結業式
7月18日至8月31日	暑假
9月1日	開學式
9月28日	班際體育祭
10月20日	中期考試
11月9日	演劇祭
12月15日	期末考試
12月25日	結業式
12月26日至1月7日	寒假
1月8日	開學式
3月1日	大考
3月13日	畢業式



■清華祭：選定適合的人上台獻唱，主個人的評價值



■考試：很能反映出每位同學的學業能力

■運動會：「體力」是最重要，整隊的排位影響每位同學的評價



■暑假是課外指導的好機會，亦是提升人氣的最好時機，不過當老師的居然要這樣謙卑…



■寒假的特有事件，踏入寒假前各人的人氣值應達九十以上



■每位學生都可能有偏差行為



■好嘢！考入了一流大學。不過…





聖天空戰記

天空之ESCAFLOWNE

可記得同名的幻想機械動漫畫，動畫系列係由九六年四月二日放映至同年的九月二十四日，漫畫則由克•亞樹負責編繪。而今次的PlayStation版本則在人物、故事方面以動畫版為主線，再加入原創人物和機械。今回的限定版更加送特製的塔羅占卜紙牌和SPECIAL BOOK一本。

AVG　製造商：BANDAI　發售日期：發售中
售價：6800日圓　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

遊戲特色

遊戲主要是由冒險部份來構成，而戰鬥則採用ACTION的形式。除非是劇情需要必須戰敗的戰鬥外，幾乎每次戰鬥前均有一個SAVE POINT。戰鬥基本上是揮劍攻擊一類，連打○鍵可作連續攻擊，按緊○鍵儲氣再揮劍則能放出劍氣作遠距離攻擊。L1或R1則是DASH，按緊○鍵儲氣再作DASH攻擊則變成分身DASH攻擊。遊戲亦採用了一種選同伴的系統。只要按△鍵即可選擇組成PARTY或者解散PARTY。（不過經初步測試，整個遊戲似乎只得兩點可以用得着組成PARTY的機能，分別是最初帶小瞳到大聖堂，和之後跟加迪斯組隊打開迷宮中鎖上的大門兩點；至於解散PARTY功能則未被使用）

遊戲中有一名男主角另加兩名女主角，跟她們會話不時會有選擇分岐，依據玩者的選擇會對二人的好感度有所影響，從而決定不同的ENDING，亦有孤身一人的特殊ENDING。

遊戲每一章的題目都很有浪漫感，分列如下：異世界佳亞、幻之月、藍目的王子、失落的樂園、戀之黃金律作戰、黑翼之天使、永遠之回憶。



■最後三人的命運會如何呢？

人物關係圖

法奈利亞（ファーネリア）王國

邦（バァン•ファーネル）：ESCAFLOWNE的駕駛員，其祖國因帝國的毒手而滅亡，為再興法奈利亞而展開了旅程。在一次來到幻之月（地球）的旅程中偶然遇上了瞳，從此…

美露露（メルル）：愛上了邦的貓女，可算是他的跟班。

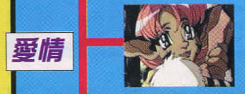
阿斯多利亞（アストリア）王國

阿連（アレン•シェザール）：天空之騎士，座駕是SOBERAZADE。本來已是位到處留情的男仕，自從帝國的戀之黃金律作戰以來，即對瞳萌生愛意。

美拉娜（ミラーナ•アストン）：王國的第三公主。雖然愛上了阿連，但對已有婚約的多拉迪其實並不討厭。

多拉迪（ドライデン•ファッサ）：面對已有婚約的美拉娜顯得有點畏縮，最終亦能跟她結婚。

地球



神崎瞳：因邦的關係而來到佳亞的少女。同時愛上邦和阿連。



みづる：遊戲的原創角色，座駕是NAIADES。原是瞳的朋友，帝國利用此一弱點將她帶到佳亞並洗腦。

薩巴哈（ザイバッハ）帝國

尼飛鹿（レフィーヌ）：愛上迪蘭特的女劍士，跟與他為敵的邦誓不兩立。





科魯奇（フォルケン•ファーネル）：邦之兄、帝國之軍師。為多倫卡克的理想所深深感動而背叛了祖國。

皇帝多倫卡克（ドルンカーク）：由地球來的老者，刻意找尋支配人類命運的法則。



迪蘭特（ディランドゥ•アルバタウ）：指揮龍擊隊的美少年，座駕是OREADES。真正身份是阿連之妹茜莉娜，受到帝國改造的被害者。

關係：情敵／同伴、愛情、兄妹、（敵對的）友人、改造、支配





森高千里～渡良瀨橋／LALA SUNSHINE

「長腿姐姐」出場，請鼓掌！

對於「長腿姐姐」森高千里來説，每年夏天都是她大展拳腳的好季節，而在今年夏天，這位創作女歌手除了推出最新大碟「PEACHCHERRY」、舉行四年來首次個人演唱會及柏福保險公司廣告外，還為SATURN製作了這款多媒體軟件《森高千里～渡良瀨橋／LALA SUNSHINE》。









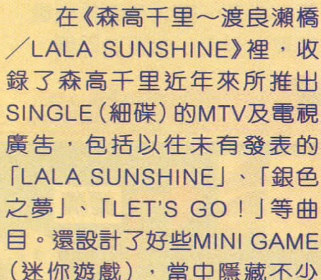






MUSIC VIDEO 大全集

在《森高千里～渡良瀨橋／LALA SUNSHINE》裡，收錄了森高千里近年來所推出SINGLE（細碟）的MTV及電視廣告，包括以往未有發表的「LALA SUNSHINE」、「銀色之夢」、「LET'S GO！」等曲目。還設計了好些MINI GAME（迷你遊戲），當中隱藏不少「秘密」，有待發掘。進入STUDIO，「長腿姐姐」會親自SOLO不同樂器，實在是多才多藝。更有個人INTERVIEW，由歌曲喜好到心情感受，無所不談。而所有影像均使用了「CRI CROS」多媒體處理系統，畫面MPEG化，影像高質素完全實現。

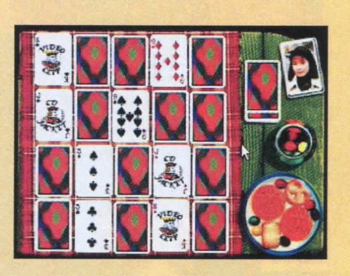






SAVE 的秘密

可能大家會問：「又不是RPG遊戲，更不是ACTION（動作）遊戲，為何要SAVE？難道要記錄進度麼？」對了，就是這樣！皆因此GAME隱藏了一個玄機，只須符合了某些條件，在MENU內就會增加一項名為「SPECIAL」的選項，裡面可以自選MTV及INTERVIEW，還有……暫且先賣個關子，始終親身發掘才有意思。



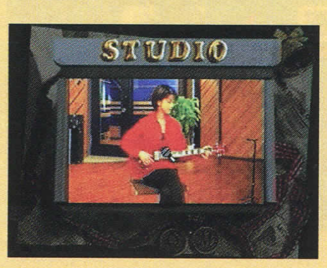




各項標誌介紹

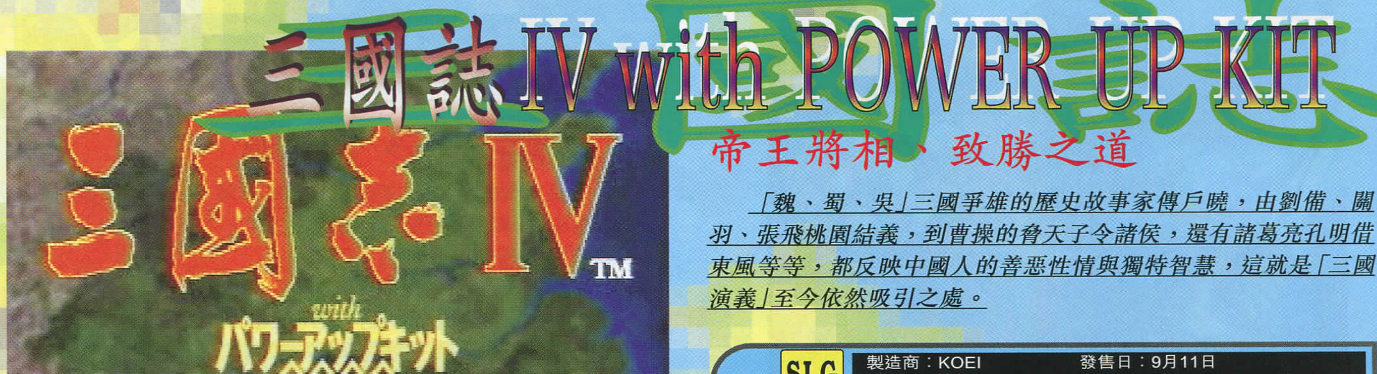












三國誌IV with POWER UP KIT

帝王將相、致勝之道

「魏、蜀、吳」三國爭雄的歷史故事家傳戶曉，由劉備、關羽、張飛桃園結義，到曹操的脅天子令諸侯，還有諸葛亮孔明借東風等等，都反映中國人的善惡性情與獨特智慧，這就是「三國演義」至今依然吸引之處。

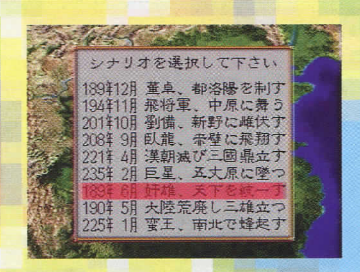
SLG

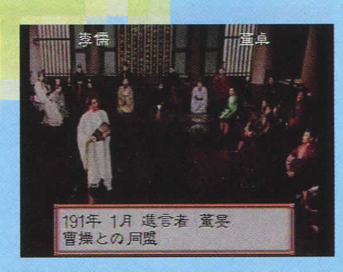
製造商：KOEI　發售日：9月11日

價格：7800日圓

MEM　MPLY

PlayStation











新作獨特之處

今次《三國誌IV with POWER UP KIT》，無論在劇情、武將及環境設定上都有改進，相信喜歡《三國誌》的各位讀者都會甚感興趣。新作一大特式是可以在遊戲中隨時改變都市數值及武將外貌、性別、能力。不但金錢、兵力無限，連劉禪都可變得智勇雙全。亦新追加了如獻帝密詔、銅雀台完成、出師表等歷史大事。遊戲以外，還有新增的「武將FILE」，可以查看《三國誌》內450名武將各項能力，亦有以統率、武力、知力、政治及魅力索引選擇，非常方便。





新劇情大公開

新作中除以往六個不同歷史階段外，增加了三項假想劇情，極具趣味性，內容如下：

公元189年6月～奸雄，天下統一

曹操一統天下的奸計一步一步迫近，雖然將領多為烏合之眾，但勝在人強馬壯。脅天子令諸侯之餘，盡取漢室金銀財寶，享盡榮華富貴，更可能廢帝自立為皇……光復漢室抑或奸計得逞，要視乎你的參與。

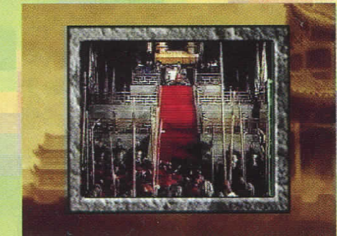
公元190年5月～大陸荒廢，三雄鼎立

成功討伐董卓以後，中原形勢上正處於一時無兩的真空狀態。劉備未成氣候、曹操實力未夠、孫策將盡陽壽，此刻正是大舉進攻，擴張領土的好時機。雖然百廢待興，其實早已人才輩出，總之有勇有謀，定有出頭。

公元225年1月～蠻王，南北蜂起而至

曹軍多番敗陣、潰不成軍，任由南蠻大舉蹂躪。中原風煙四起，民不聊生，但心存一統天下之野心，正是時勢造英雄的黃金機會。生存之道，就是穩住陣腳步署兵力，讓蠻族先行自相殘殺，再來一記漁翁得利，方為上策。











大航海時代外伝

榮光、海洋、夢

於一望無際的海洋追波逐浪，寫意非常。突然間，衹見海面上一隊商船徐徐駛來，試問你會怎樣做？

想收集情報的話，你是冒險家。

想劫船的話，你是海盜。

同時有以上兩種想法的話，《大航海時代外傳》絕對適合你！

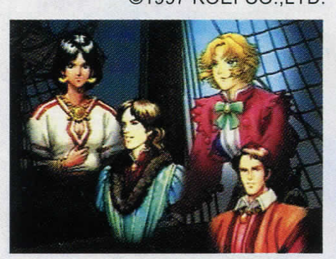
SLG 製造商：KOEI 發售日：10月2日
價格：6800日圓
MEM PlayStation



舊系統、新特式

今次《大航海時代外傳》基本上與舊作分別不太。遊戲系統是跟據《大航海時代II》作為藍本，並加以改善。船隻、財寶及道具數目都有增加，選擇更多。新設各場所的SHORTCUT（捷徑），以前經常要在港口內穿梭各場所，最困難的是分辨那間是酒場、那間是船廠，還要慢慢走才到，非常費時。現在只須按「□」打開視窗，看圖識字，直接選擇場所便可。一按「○」立時自動移動，話咁快就到。當然在海上同樣可以選擇港口自動航行，用不著四處飄泊。







戰爭與名聲

戰鬥方式會與前作一樣，在海上任意馳騁，遇上船隻就可發動攻擊。勝利的話會得到船隻及金錢外，名聲自然亦會相對地提高。隨著名聲增加，會得到皇帝或總督賞識，授與勳爵。當然在貿易投資、尋找寶藏、發現遺跡，甚至擊毀他國戰艦（16世紀時，歐洲風煙四起，各國為爭奪領土而大舉進侵），同樣得到厚待。



新男女主角介紹

米蘭特・菲露迪

16歲，居於意大利首都熱那亞港，父親從事海上貿易生意。三年前的一次偶遇，邂逅冒險家「皮耶德・康迪」，為他著迷不已。三年後，向父親取得商船出海，立志成為大冒險家，更要千里尋君，盼望與「皮耶德・康迪」共諧連理。







沙魯法度・里斯





17歲，地中海的海賊王「赤髯」之兒子，自信、驍勇善戰，以身為海盜為榮。大本營位於非洲阿爾及利亞，因其出色表現而獲父親批准，出外闖一番事業。但對自己的真正身份卻被蒙在鼓裡，直至某一天……





Free Talk STUDIO

某電台的新進DJ，香𡋟麻理，夢想成為有名的播音員。某日她得到製作監督的提拔，得以作為節目「FREE TALK STUDIO」的主持人，難得有這個表現實力的機會，她又怎會錯過呢？遊戲的玩法很簡單，節目播送中不時會有二擇問題出現，玩者要就當時的環境去選合適的答案，你的選擇會影響收聽率和嘉賓的心情，目的是要為節目維持高的評價。

(詳情請參考本誌50期)

ETC　製造商：MEDIA ENTERTAINMENT　售價：5800日圓　發售日期：發售中　記憶：1BLOCK　MEM　PlayStation

透過電波與麻理的接觸

嘉賓簡介

■娜娜斯比留間（配音：富沢美智惠）：實踐派的女藝術工作者，掩咀呵呵笑是她的招牌動作。有非一般的藝術觸覺，最討厭不能理解她藝術理論的人。



■伊素川綾（配音：久川綾）：搞笑藝人一名，說着有趣的口音，在節目中也不忘搞笑，更帶同飼養的蜥蜴到場搗亂，感情的起伏頗大。



■圓城寺美由（配音：萩森侚子）：任性的天才年輕女演員，在電腦和繪畫都很在行。她雖然並不討厭學校，但與同學間的人際關係就…。



■御子神依子（配音：山崎和佳奈）：專以神秘、幽靈、鬼怪為題材的作家。具備通靈術和姓名判斷命運的能力，真是唔聲唔聲嚇你一驚。

河合奈津美（配音：國府田麻理子）：開朗的偶像歌手，喜歡作詞和貓。雖然本身貴為偶像，卻很希望大家當她是普通人看待。她最近自覺陷入停滯不前的狀態，究竟要用什麼說話開解她好呢？

最後一週可能是最悶的一版，踏入最後一週前請先確定以往的成績起碼都能達至定下的目標。這版的目的是邀她去唱節目的主題曲，請求的提出不宜太過唐突，最好待收聽率和嘉賓的反應都達綠色水平才出擊。此版頗花時間，據說長達二十分鐘，玩者要有心理準備。



■主題曲頗為動聽



■奈津美和麻理的配音其實是由同一人負責

VOICE FANTASIA 再次尋回失去了的聲音力量



RPG　製造商：ASK　售價：6800日圓　發售日期：發售中　容量：1 BLOCK　MEM　PlayStation

各位還記得本誌第55期關於SATURN遊戲《VOICE FANTASIA》的介紹嗎？今回推出的PlayStation版在內容上是完全沒有分別的，不過很明顯在播片和插畫方面有了相當多的改善，只有PlayStation主機而錯過SATURN版本的朋友今次又多一個選擇了。



■華麗的女戰士INQUIET



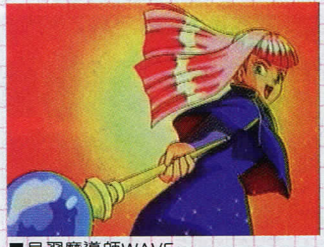
■任性的公主FRET

操作方法

方向鍵：主角的移動或指令的選擇
SELECT／START鍵：指令菜單的呼出
□鍵：VOICE POWER的使用
×鍵：JUMP（玩迷你遊戲時用）／CANCEL
△鍵：RUN（可以用來撞開擋路的人）
○鍵：會話／調查／決定
L／R鍵：改變隊員的排列（有時玩者要以特定的角色去使用特定的VOICE POWER才可過關）

一切由遊戲光碟《VR VOICE FANTASIA》而開始

一隻被評為「能令玩者感受到真實故事和存在感」的遊戲《VR VOICE FANTASIA》突然宣佈發售中止，失望的主人翁卻由一名謎之大叔手中取得該遊戲。就因為這遊戲，主人翁被拉進一個幻想的世界中，在此世界中，他跟三名能運用VOICE POWER的少女結為同伴，日間在街上打探情報，晚間在旅館從三位同伴的口中取得線索，完成接踵而來的任務和考驗。尋回各種各樣的VOICE POWER，並以之打倒魔王軍。



■見習魔導師WAVE



Starwinder

星空賽機（？）遊戲

RAC 製造商：J · WING　價格：4800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1~3BLOCK
MEM PlayStation

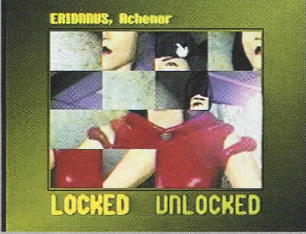
你是否玩厭了一般諸如賽車賽馬之類的2D競賽遊戲？若是的話，這次為大家介紹的這隻《Starwinder》定會讓你感覺到甚麼是「3D競賽」。這遊戲中的賽道是不折不扣的三維立體構造，小心在宇宙中不辨上下而迷途啊！

操作

按鍵	功能
方向鍵上	向上移動
方向鍵下	向下移動
方向鍵左	向左轉向
方向鍵右	向右轉向
□鍵	向前移動／加速
○鍵	向後移動
×鍵	武器發射／決定
△鍵	制動器（煞車）
L1鍵	左回旋
R1鍵	右回旋
L2鍵	自動操縱裝置，能在迷途時自行駛回賽道。（部份機種會自行開動）
R2鍵	武器選擇
START	暫停，開啟選單，決定
SELECT	選擇項目

1.出力計（愈接近賽道紅色區時出力愈高）
2.雷達
3.速度計
4.自動操蹤顯示（運作時會亮起）
5.現在排名
6.時間（開賽至今用了多少時間）
7.使用中武器及剩餘彈數（用盡時會自動選擇為仍有彈數之其他武器）
8.賽道完成率（走畢全程時為100%）

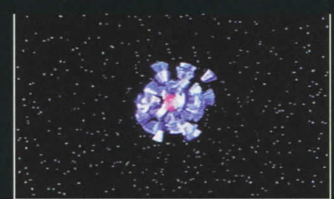




■完成LOAD碟時的砌圖遊戲可獲額外獎賞



■在OPTION中才可進行SAVE和LOAD



故事背景

Starwinder，究極的宇宙競賽。這項賽事有着千年以上的傳統，由銀河系43文明國共同參與和競逐。而身為地球最強飛行員（PILOT）的你便以地球代表身份參賽，與其他銀河系最強的七名飛行員競逐「全宇宙最強」的名譽，奪取被分成好幾片的究極獎品——STAR SOFIA。賽事由十個惑星，每個惑星賽四場共44場賽事組成，而最後的決戰地就是在500年前燃燒殆盡，在太陽系附近發現的第44號賽道……

宇宙船的動力

競賽用的宇宙船本身擁有動力，可以自力飛行。但以這種速度想勝利是不可能的，因為這比賽有「賽道能提供額外動力」這項特點，愈接近賽道能量帶（通常是呈紅色），宇宙船的動力便愈強，速度便愈高！

武器

在這項競賽中，各款宇宙船都裝備了武器，可向其他競賽者攻擊！被擊中的宇宙船會不能活動一段時間；而如被擊中的是無人宇宙艇或是隕石、漂浮物等便會被擊毀。故各武器除用來攻擊對手外更是用來「開路」的重寶來的！

武器一覽

STANDARD MISSILE標準導彈　直線發射，對無人機及障礙物合用。

STUN MISSILE麻醉導彈　直線發射，被擊中者會不能行動達3秒之久。

HEAT SHOCKER追熱彈　會根據對手引擎的散發的熱量，自行追蹤敵人。

TRENCH MISSILE軌道飛彈　會依賽道行走，最宜用來破壞障礙物作開路之用。

GREEN SPIRAL綠旋渦　在一定時間內加速（TURBO），但必須得到ITEM後才能使用。



ITEM
和武器圖象相同（5款），取得後可增加該項彈藥。



■障礙物之一，可擊毀





■開始時可選擇的兩款宇宙船，在每完成一個星球的賽事後可使用的種類便會增加

QUADRANT 1　TIME TRIALS I



■第一條賽道，簡單得可以



■第二條賽道，可以看到宇宙……



■第三條仍不用怕會「出軌」

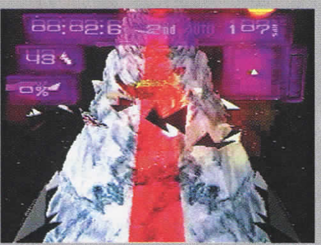


■QUADRANT 1的末段已是「露天」

QUADRANT 2　TIME TRIALS II



■開始點在賽道外……



■這隻「打不死」就是第一個競爭對手！不要輸給他啊！



■左手面那堆不是背景，擊破後有很多ITEM，但有點浪費時間……



■開始上下不分了……但，這只是開始而已……

MINDSCAPE Presents









SLG 生產商：NEC INTER CHANNEL 價格：7800日圓
容量：CD-ROM（2枚組） 預定發售日：11月
MEM SEGA SATURN

插圖：甲斐智久

經過長時間的宣傳，《SENTIMENTAL GRAFFITI》終於定於11月推出。廠方同時還公布了一個好消息——《SENT～》的初回版中會附送一張名為《SECOND WINDOW》的附錄CD-ROM，到底裡面的內容有多精采呢？

FIRST的延續——SECOND WINDOW

這隻《SECOND WINDOW》只會隨初回版的《SENT～》附送，內容跟上次的《FIRST WINDOW》略有不同，但最主要的部分當然仍是甲斐智久的插圖集了。今次的插圖除了在《FIRST》中收錄的全部之外，還加入了一輯未收錄的個人生活照，全部合計達140張插圖。

除了新增插圖之外，舊插圖也會有新的安排，一些圖畫除了全幅顯示之外，還會有一個ZOOM UP模式，可以讓你細心欣賞畫中每個細緻部分。當然，所有插圖都會以SATURN的超高解象模式——640×448點，32000色顯示了。

除了插圖之外，《SECOND》還收錄了一段長約15分鐘，輯錄了8月27日在日本舉行的一次《SENT～》演唱會的片段。這演唱會的CD要到12月才發售，《SENT～》迷可以先睹為快了。

跟《FIRST》同樣的，《SECOND》同樣預定附送插圖月曆十二張。



■上次《FIRST》30000隻一下子被搶購一空，據說現在日本的炒賣價達20000日圓，《SECOND》又會否牽起另一次搶購旋風呢？

■這輯個人生活照是《SENT～》第七輯插圖，最初是在錫包卡中以特別卡的形式登場。

交通系統詳細解說

周遊日本各地跟女孩子約會是《SENT～》的遊戲進行方式，所以交通在遊戲中佔有很重要的地位。《SENT～》中移動分為全國、市外和市內三種模式，各有不同的金錢和行動力消耗。

《SENT～》安排了很多旅遊和約會地點讓你和女孩子見面，當中有不少是實際存在的，選擇旅遊點時還可以看一看當地的簡介，以便揀選適合的約會地點。

由於出門就會消耗金錢和行動力，所以也有必要在旅程途中休息或做兼職賺錢，這些事情也要小心安排，以免發行失約、耗盡行動力和金錢的慘劇。

交通手段






順風車 快速列車 特急列車 飛機 快速夜行 特急夜行 深夜巴士 渡輪

三種移動模式



全國移動
在全國地圖上選擇適當的交通手段來前往目的地，金錢消耗和行動力消耗視所選交通工具而定。



市外移動
到市周圍的觀光點去。交通工具是指定的，但不會很昂貴，同時也會消耗少量行動力。



市內移動
在到市內的約會地點，全都是徒步的，不會消耗金錢。

■外出時的遊戲畫面



■想知道各個地方的女孩子現時的心情狀況，看看這張天氣圖便一目了然。假如污雲密布的話就要趕快去安慰人家了。



十二個女孩子的再會

《SENT～》遊戲始於你收到一封無法辨認發信人的信，但由於事隔多年，即使你找到目標人物，她們也不一定會立即認出你就是當年令她們魂牽夢縈的對象。相見之後，才知道她們各有自己的煩惱。解決她們的煩惱便是加深交往的主要課題。



■周圍的森林被開發，無法幫助小動物再度令真奈美產生無助感



■不喜歡和服卻生於和服之家的美由紀為着升學還是繼承家業而煩惱



■長年在小提琴比賽中屈居亞軍的遠藤晶似乎仍然背負着天才少女的包袱



插圖：甲斐智久

美少女寫真館

第六章
星野明日香

身高：153CM
三圍：80、60、86CM
出生日：6月21日
星座：雙子座
血型：B型
現居地：神奈川縣橫濱市

就讀學校：私立清華女子高校
所屬學部：無
特別技能：鉗公仔機
擅長科目：無（幾乎每科都是差一點便不合格）
兼職：餐廳侍應

喜歡的事物：人龍、圍觀的人群
討厭的事物：無所事事
形象顏色：橙色
興趣：閱覽所有情報雜誌及情報節目

邂逅經過

你在中學2年級轉到當時就讀男女校的她的班中，由於你曾經多次轉校，知道很多外界的事情，所以一向只會向人家提供情報的明日香常常向你查詢其他地方的情報，漸漸地對你產生好感。本來在你再次轉校之前，她想跟你一起去看一齣傳聞可以令一起去觀看的男女變成情侶的電影，希望令你打消轉校的念頭，可是她卻患了嚴重感冒而不能赴約，令她耿耿於懷。

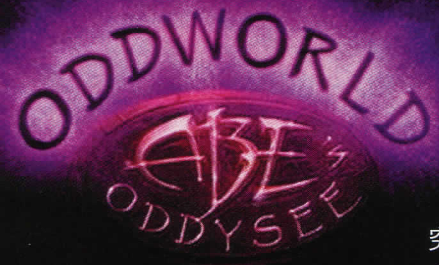
性格特徵

是個不折不扣的潮流追逐者，一切流行的物件、好去處，以至男女同學的喜好，甚至天氣報告都不會放過。不過她也頗有原則，所有流行產物她都會親自品嚐，以自己的價值觀去評分，覺得不好的話就不會再去理會。由於她知道很多約會好地方，所以往往成為同學間的中心人物。不過她對自己的戀愛問題不太熱心，因為她暫時還不想受異性束縛。

值得懷念的事與物

一齣被傳為可以令一同去觀看的男女變成情侶的電影及那電影的戲票





ODDWORLD ABE'S ODDYSEE

跑跑．跳跳．碰碰．幾時先至走完呀！



究竟美國遊戲是否真是如此不濟呢？一直以來，不少玩者對美國遊戲也有一定的抗拒性，不過，相信如果各位玩過以下介紹的《ODDWORLD ABE'S ODDYSEE》，便一定會對美國遊戲改觀。

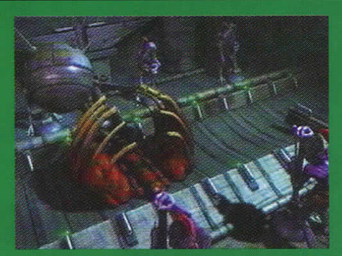
到底「ABE」是甚麼？故事又講乜？

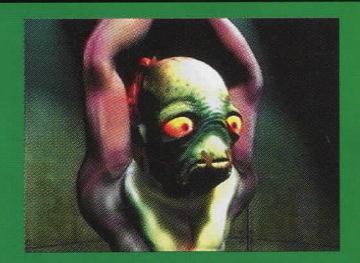
話說食這東西是所有生物生存的一大需要，不過，在某一個世界之中，那樣的生物是非常的瘦弱，而且，一生也只是別人的奴隸，這種生物的一生簡直就是一個悲劇。

因為他們一族本來一直以來也是為一間「食品生產工司」工作的（其實是做奴隸而已），不過為了能三餐溫飽，他們只好一直的支持着，忍耐着，直到有一天，主角「ABE」於也知道了事實的真相……

一直以來，他們以為這是一間「正常」的工司，不過，這間工司所生產的食品原來已不受歡迎了，所以老闆們便決定用ABE一族來製做食品，當他知道了這事實之後，便決定離開這鬼地方，不過，要離開這地方真是談何容易。



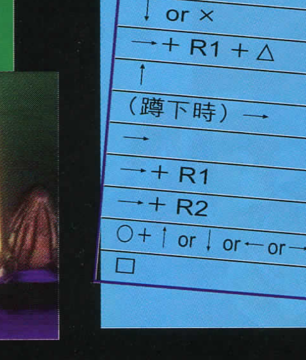






基本操作

《ODDWORLD ABE'S ODDYSEE》的遊戲方式其實是頗為類似從前的一隻遊戲《波斯王子》，不過，在《ODDWORLD ABE'S ODDYSEE》之中，要解的謎便多了很多，而且主角所遇上的危險亦比《波斯王子》為多，因此，其操作亦比一般的動作遊戲較為複雜。



一般動作：

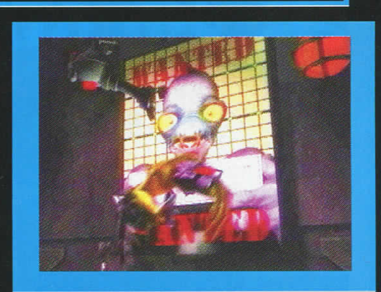
操作	動作
↑ or △	跳
↓ or ×	蹲下
→＋R1＋△	跑跳
↑	掛／ Z TURN
（蹲下時）→	滾動
→	步行
→＋R1	跑動
→＋R2	躡步
○＋↑ or ↓ or ← or →	投擲
□	動作

談話：

操作	談話
L1＋L2	讚美
L1＋△	你好
L1＋○	憤怒
L1＋×	等候
L1＋□	跟着我
L2＋△	吹口哨 1
L2＋○	放屁
L2＋×	吹口哨 2
L2＋□	笑

精采的動畫片段





由美國製作的遊戲雖然沒有如日本般多的「花巧」場面，不過，論3D動畫片段而言，美國的製作水平便遠比日本的優勝，在《ODDWORLD ABE'S ODDYSEE》這遊戲之中，玩者便可以看到非常多精采的動畫片段，從故事介紹、開始遊戲，直至到遊戲的每一版、每一個EVENT也會有精采的動畫片段，足見這遊戲是花了不少的心血製成的。

在美國方面，《ODDWORLD ABE'S ODDYSEE》這遊戲亦是相當的受歡迎，除了精采的動畫片段之外，這遊戲吸引玩者的另一個要素便是遊戲之中所須需要解的謎也頗多，所以這遊戲其實並非一般的動作遊戲。

嘩！逃出工廠

這是玩者第一個要面對的地方，這便是主角一直在工作的地方，當玩者知道了自己將成為工司下一種食品的「原料」之後，便決定逃走，不過，對於瘦弱的主角而言，要離開這座大型的工廠就等如要逃出一個大迷宮一樣，幸而，在開始之後，主角便可以看到一個「DIRECTORY」的燈箱，在那裏玩者便可以看到這座工廠的地圖，好好的記着它啊！這樣少可以找到路離開這地方。

然而在這工廠之內其實還有許多自己的同胞，所以當主角路過看到自己的同胞之時，便可以使用之前介紹過的「説話」指令，這樣便可以和同胞溝通了，不過要小心在附近的敵人（守衛SLIGS）因為如果玩者不利用「躡步」的話，便會使睡着的SLIGS起來，這是非常危險的。

而要成功救出同胞的方法，其實是非常的「不仁道」，因為主角要先將同胞帶到「活門」之上，然後利用活門將他們「送走」，其實這些同胞就有如「垃圾」一樣……

而在這座工廠之中，玩者不時會看到在上方會有一些提示出現，這是非常重要的東西，其實這些便是玩者通過該地方的正確方法，如能完全依照指示的話，是沒有可能會失敗的。









遊戲中的危機

在遊戲之中，玩者最常會遇上的便是守衛，這些守衛多數會是「SLIGS」，很多時玩者要以在場預先設備了的陷阱來將他們消滅；此外，在工廠之中亦有不少的「下墮物」，玩者要有好的判斷力，要利用時間差來跳過這些地方；而另一樣要最時間性才能做到的便是「拆炸彈」了，玩者要先蹲下，然後再在燈亮着綠色時才按掣，否則當然會……

當玩者到達後的版數時，便要小心一些有「手印」的地方，因為這些手印便是前進的提示，玩者必須閱讀，而亦有一些是會教繞土角新的「特殊能力」，不過玩者要非常小心閱讀，因為有一些文字之中是藏有殺機的，小心………





遊戲之中的主要敵人



全球熱核戰，一觸即發！





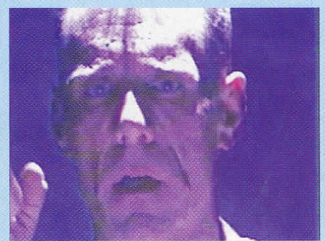
不要以為又是純以一架戰鬥直昇機單槍匹馬，直搗黃龍的作品；其實當中玩者不單只要駕駛直昇機，更有其他武器要玩者控制，以執行危險任務，當中包括拯救隊員、支援游擊隊進攻、解放都市等，五花八門，各式其式。

STG 製造商：ELECTRONIC ARTS 記憶：1 BLOCK
MEM PlayStation

人物介紹

Earle

突擊隊的指揮官。曾參與大少戰役不下數十次，突擊隊的作戰行動，全都均由他所策劃領導。



■ 好cool指揮官Earle。

Colonel LeMonde

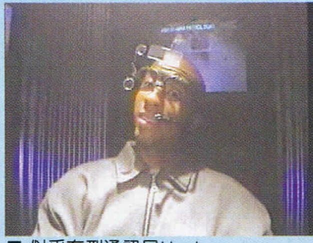
前蘇聯KGB及CIA特務；現已成為東南亞地區中一名軍閥，崇尚恐怖主義，計劃偷取製造核武器的零件，是一位極度危險人



■ 神憎鬼厭Colonel LeMonde。

Hack

突擊隊的通訊員。電腦天才一名，有能夠隨便突破各電腦網絡防衛系統的本領。



■ 似乎有型通訊員Hack。

Andrea

政務官，亦是醫生。為突擊隊行動組的成員，現喬裝為GBS的新聞報導員。



■ 靚女隊員Andrea。

基本操作（Standard）

方向鍵：前進／後退／轉左／轉右。
△鍵：使用 Wingtip system 。
□鍵：火箭炮。
○鍵：導彈。
X鍵：機槍。
L1/L2：左右橫向移動。
R2：畫面出現／取消武器、雷達、方向的顯示。
START：SUPER MULTI-FUCTIONAL DISPLAY.
START+SELECT：返回主題畫面。

Naja Hana

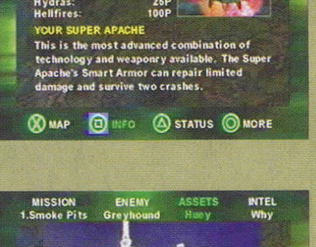
為反抗Colonel LeMonde而成立的地下組織領袖，十分可靠的盟友。



■另一美人Naja Hana。

作戰武器一覽

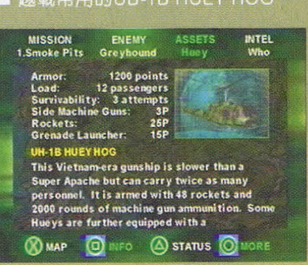




■ AH-64 Apache的雄姿。

AH-64 Apache

現代最先進的戰鬥直昇機，機動性能超卓；當中機司的頭盔裝有電腦控制系統，可以令機底下的重機槍跟著頭的方向來移動，加上武器負載力高，儼如一座空中堡壘。



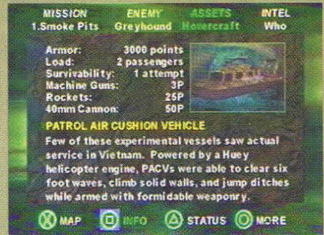
■ 越戰常用的UB-1B HUEY HOG。

UB-1B HUEY HOG

越戰常用的戰鬥直昇機，雖然速度不及Apache，但勝在載客量高。機上分別配備兩枝機槍、火箭筒和榴彈發射器。

Hovercraft (PATROL AIR CUSHION VEHICLE)

在越戰時所構思的一種兩棲作戰工具，當時仍處於試驗階段。利用一部直昇機的引擎作為動力來源，能夠在惡劣的海面上行走，亦可穿越河流；在陸地上則能像汽車般行駛，甚至攀越牆壁，如履平地。





■ 陸上行舟Hovercraft。



比普通地圖更有用的SUPER MULTI-FUCTIONAL DISPLAY (SMFD)



各位，以下所介紹的是一個顯示了作戰情報，作戰目標、補給物資等功能的綜合作戰地圖，方便玩者掌握戰況。

MISSION：表示現玩者所要完成的作戰目標。

ENEMY：顯示敵人的位置。

ASSETS：顯示補給物資、武器、基地和友軍位置。

INTEL：有關作戰行動的背景介紹。

MAP (X鍵)：顯示己方及敵方、作戰目標、補給品等所在位置，**當中是以不同的顏色來表示。**

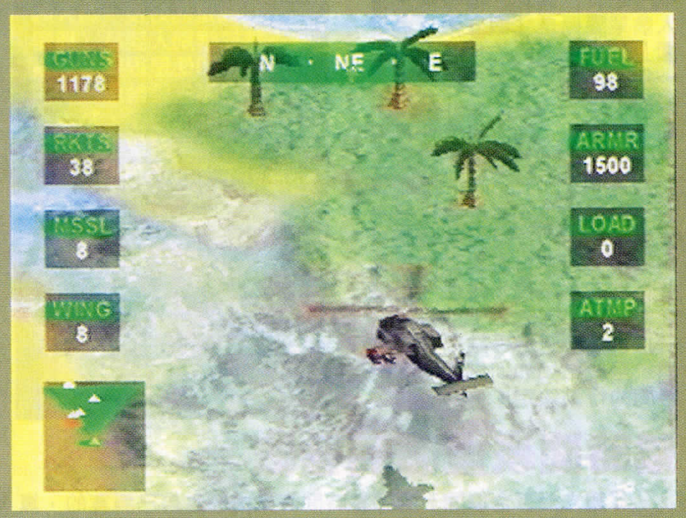
藍色：作戰目標	紅色：敵人
白色：補給品	綠色：友軍

INFO (□鍵)：解釋玩者所選擇的項目，按一次是文字顯示，再按就會以動畫來顯示。

STATUS (△鍵)：顯示玩者所進行及已完成的目標、敵軍損失及己方所剩下的補給物資統計表。

MORE (○鍵)：轉下頁。

作戰畫面



DIRECTIONAL COMPASS：表示玩者身在何方的方向儀。

WAYPOINT INDICATOR：當你在SMFD中選擇了一目標或項目，它就會出現來引導玩者去到該處。

AMMO：武器。玩者可以在地圖上找到，用來補給；不過，Wingtip system中的特殊武器是需要用一特別補給品才能補充。



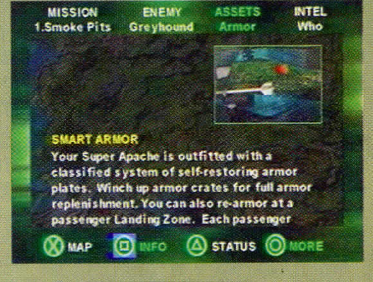
武器	數量(發)	破壞力
機槍 (GUNS)	1178	3
火箭炮 (RKTS)	38	25
導彈 (MSSL)	8	100

Wingtip system(特殊武器)	數量	破壞力
麻雀飛彈 (Sidewinder Missiles)	8	300
汽油彈 (Fuel Drop Pods)	1	500 以上
ECMs	48	0 (干擾敵導彈)

FUEL：玩者所使用的阿柏奇直昇機，其燃料有100 units；不過若玩者裝上汽油彈的話，則燃料便會增至200 units。同武器一樣，玩者是可以在地圖上獲取，以補給燃料。



ARMOR：阿柏奇直昇機本身是有1500的裝甲度，而當被敵人擊中時，破壞程度是以敵人所用的武器來計算；玩者仍可在地圖找到，用來回復裝甲度。



RADAR：顯示己方和敵人位置的雷達，其中所用的顏色表示和在SMFD是一樣的。

LOAD (Passenger load)

自機現所載客人數，而阿柏奇直昇機最多可載六人。當玩者載人到達Lending Zones(LZs)時，便可自動回復裝甲，而每人是會增加200的裝甲度，可謂多載多送，十分著數。

ATMP (Attempts)

所剩機數。玩者在遊戲初會有三次機會，用完就GAME OVER；不過，若你能取得First Aid Kit的話，就會獲多一次的機會。



不可思議九之一番

女忍學校入門手冊

時為平成之世，政府已公認了「諜報省」的存在。幾百年來活躍於歷史舞台幕後之神秘組織「忍」，因着「諜報活動規制法」的實施、整備，諜報活動變得更制度化。其後，更設立了諜報員養成學校…。「國立姬百合學園」因此誕生。

製造商：SHOEISHA　發售日期：發售中
售價：6800日圓　記憶：2 BLOCKS
SLG　MEM　PlayStation

遊戲的目的

遊戲的舞台是近未來的日本，忍者已算是一種職業。主人翁葉隱楓是「國立姬百合學園」的學生，她的任務是要在一年間補佐、護衛三名同時入學的小公主「月」、「葉霞」和「深雪」。為了完成任務楓必須提升自己的能力，讓公主們發展她們的潛能亦同樣重要。遊戲的最終目的是要成為首席畢業者，才可擁有自由忍的特權，仕奉自己喜歡的人。遊戲有多重結局十來個，由戀愛結局、友情結局、BAD ENDING以至特殊結局色色俱備，至於結局如何則由玩者一年間的行動決定。

三位小公主

久野月美（配音：丹下櫻）
和楓是舊好友，為人內向不善於跟別人談話（楓是例外）。即使是很無關痛癢的事都會事先歸咎自己。兒時跟楓相處的日子，為本來自閉的她帶來希望，因而對楓有份不平凡的好感。



藤木霞（配音：折笠愛）
為人沉默，雖然本身似乎很嫌惡忍法，但她的忍法是非常了得，尤其是忍術實習的成績更是獲得全校第一的好評。她的外表和舉止有點男性化，是部分女生的偶像。



遠野深雪（配音：井上喜久子）
最喜愛的事物是睡眠、紅茶和茶點，是位酷愛閑適生活的睡美人。說話慢條斯理，口調很像《心跳回憶》中的古式×××。身裁驕人，他校的男生更為她開了個FAN CLUB。



編時間表畫面的看法

「國立姬百合學園」的課堂時間表是由學主自己編寫的，真是一所自由開明的學校啊！

1 參考時間表：其他同學的時間表，在表中的ICON點一下即能將該ICON抄進自己的時間表（即在特定的時間跟她上同一課）
2 參考同學的相片：有按鈕可以改變要參考的同學
3 提出鍵：只要編寫好自己的時間表即可把它提出，開始下一週的課程
4 複寫鍵：將其中一位同學的時間表之內容全部抄進自己的時間表中
5 楓的參數：楓的參數，可以點選左方的授業ICON來編寫時間表
6 自己時間表的SET SPACE：下一週楓的授業時間表
7 日期：下一週授業期間的日期



編寫時間表時的特殊操作

○鍵	：在SET SPACE中選擇教科時用
L1、R1鍵	：轉變要參考的同學
SELECT鍵	：按動SELECT鍵可以依次改變浮標所在的區域
START鍵	：於SET SPACE上按START鍵等同提出鍵的作用

授業ICON一覽



■語學	■算術
■藥學	■醫術
■體術	■禮儀作法
■忍術學	■忍術實習



授業畫面

1 走堂的可能表示：顯示這個窗口的期間玩者可以按×鍵實行走堂。走堂後可以潛入其他教室。主角的參數是不可能因此上升，亦對原來同時上課的同學留下不良印象。楓可以走堂去見自己喜歡的人，但對方未必因此而高興。在一節課期間只可實行一次走堂。

2 一同上課的同學：顯示她們的參數，以及參數和好感度的變化。

3 日期、場所和時間的顯示。（按緊○鍵遊戲的進行會比較快速）

走堂畫面

4 其他同學：可以知道當時她們正在上什麼課

5 課室的選擇（按×鍵可CANCEL走堂的行動）



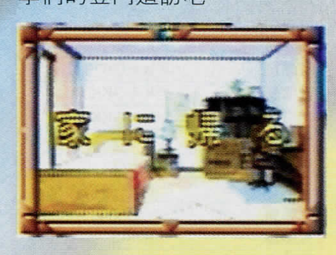
參數上升的系統

上課會將對應的參數提升及下降。跟其他同學一起上課的話，參數值較低的一方之提升率會比較高一點。另外在事件中選擇「一起上課」（一緒に授業を受ける）的話，提升率的增加會更為明顯。

放課後…

放學後有以下選擇：

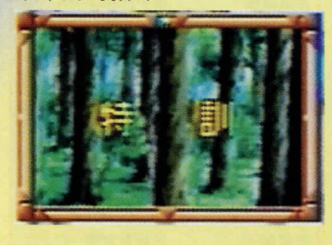
1 回家：回到自己的家基本上沒有什麼事可做，只不過等同學們的登門造訪吧。



2 逛街：上街遊玩購物，偶然會碰見其他同學。



3 特訓：實行全面的特訓，參數可以得到全面的上升，初段最常用的指令。



4 到月葉、霞或深雪的家玩：到小公主的家玩。若果她們不在家的話是不得其門而入的，即使她們在家，如果好感度不足仍會有同樣結果。不過有兩種情況可以保証能踏入她們的家門。其一是當她們生病缺席時，即可在當日下課後到她們的家探病。其二是趁一同打掃課室後到她們的家玩。



關於星期日

來到星期日的晚上，玩者除了可以進行遊戲的儲存、載入、改變設定、觀看各人的參數外，更可以打電話給三位小公主。不過一晚只可打一次電話，亦不可以打給當晚曾經來電的人。當好感度夠高時，對方可能會約定在某日某一節課時一同上忍法實習堂，若答應了她就切勿爽約了。該做的事情都完成了之後，就可以點選睡眠（當楓來到床邊按上她就會表演翻筋斗），其時電腦會問要夢見誰人，夢境多是一些予言夢，亦有可能會在睡夢中發生事件。



關於忍務委託

遊戲進行中，不時會從學校處接到忍務委託，有時它們本身已經包含了EVENT…記着只要有一次任務失敗的記錄，都不可能會有首席畢業的結局。還是選擇合適的委託來接比較好。

忍務實行：在忍務實行畫面上會有四個地點，每個地點之下都有一條類似能源棒的東西。除了某些特殊忍務，一般來說玩者要做的事就是把四條「能源棒」都扣至零。而楓以及其同伴都設有耐久力值，當她們的耐久力都跌至零時任務便算失敗。當然她們的表現都能反映本身的忍術學力以及忍術實習力。

若對楓的能力有信心的話，即管選「積極行動」吧！隨距離而異，對地點採取有效的壓制行動。否則就選「消極行動」，雖然效力很低，勝在失誤較小。「聲をかける」就是激厲同伴或自身的行動，回復耐久力和攻擊力。但是激厲同伴（或被激厲）必須要處於同一地點，沒有信心的話請不要單獨行動。



一點意見

遊戲一開始楓的能力值是非常低的，但若跟參數值較高的同學一同上課，會發覺楓的參數升得特別快。同理可以用此效果輔助其他成績較差的同學，這樣對大家都有好處，因為你會發覺楓的名次很快便會遠遠拋離其他同學。

走堂表面上壞處多多，但當入了課室後才發覺不與其他六位角色同班的話不妨走走堂。而且走堂不失為一種提升「愛意」的方法（如果對方對楓都有好感）。跟戀愛育成模擬遊戲（本作是學園忍者育成模擬遊戲）一樣，拒絕對方的要求或約會應是要極力避免的。

好感度方面，亦設有類似《心跳回憶》中的公仔頭來表達。分十階段三種顏色，由藍、黃、紅三色分別代表信賴（或以下）、友情和愛情三種感情（一開始大概只不過是第二、三階段）。1月1日的元旦是遊戲的轉捩點，接聽以及答應其中一位公主的來電以及當時大家的好感度大致已決定了結局，所以ENDING COLLECTOR請留下十二月尾的SAVE。要有愛情ENDING，雙方的好感度在元旦已達頂點是最起碼的要求。

關於贈品模式

贈品模式中玩者可以揀音樂鑑賞、美術觀賞、演劇再演和？？？幾項。美術觀賞的硬照達129幅，全是EVENT中的用圖。演劇再演會重演遊戲中曾經出現過的EVENT，連玩者當時的選擇亦會忠實重現，ENDING的重播也不可少（果然是電腦版移殖作，真不賴）。？？？則包括有廣播劇，解答信箱諸如此類。







FIG 2P MEM

製造商：KSS 發售日：發售中（10月2日）
價格：5800日圓 容量：CD-ROM

SEGA SATURN

基本操作

方向掣	MENU 選擇與游標移動
START 掣	遊戲開始
A、C 掣	游標決定
B 掣	游標取消

角色操作

基本攻擊

A、X 掣	GUARD 防禦
B、Y 掣	PUNCH 拳
C、Z 掣	KICK 腳
L、R 掣	ESAPE 回避

基本移動

→	前進
←	後退
↓	蹲下
→→	QUICK FORWORD
→→	疾走
←←	STEP BACK
↘↘	蹲下 DASH

特殊操作

E	內線回避
↓E	外線回避
近敵時 P＋G	投技
近敵時 P＋K＋G	下段投技
吹飛倒地前 P＋K＋G	受身 DOWN 回避
→P＋K＋E、←P＋K＋E、↓P＋K＋E	挑發回復

角色介紹

相澤 徹



JAB	P
KNEE PUNCH	↓P
SIT PUNCH	↓P
HIGH KICK	K
勞YANKEE	↓K
SIT KICK	↓K
無賴KICK	→→K（攻擊後轉身）
SWING HIT	←P＋K（攻擊後轉身）
TURN JAB	背向對手時P
SPIN LOW KNUCKLE	背向對手時↓P
TURN HIGH KICK	背向對手時K
IRON FIST	對手倒地中↘P
JUMPING KUNCKLE	對手倒地中↑P
ONE-TWO	PP
ONE-TWO HOOK	PPP
SHOVEL HOOK COMBO	PPP↘P＋K
CORKSCREW COMBO	PPP↘P＋K←↙↓↘→P
DRAGON UPPER COMBO	PPP↘P＋K→↓↘P＋K
CUTTING JAB	P→P
CUTTING STRAIGHT	P→PP
CUTTING HOOK	P→PPP
CUTTING UPPER	P→PPP↘P＋K
HEARTBREAK COMBO	P→PPP↘P＋K←↙↓↘→P
GOD DRAGON UPPER COMBO	P→PPP↘P＋K→↓↘P＋K
SCREW SHOOT	↓↘→P
SIT PUNCH LOW	↓PK
UPPER STRAIGHT	↓←→P
HAMMER HOOK	↘P
DOUBLE HAMMER HOOK	↘PP
HAMMER HOOK SCREW	↘PPP
HAMMER HOOK LOW	↘PP↓K
WERBING HOOK	↘↘P
TEMP SEA DOUBLE HOOK	↘↘PP
TEMP SEA TRIPLE HOOK	↘↘PPP
TEMP SEA FINAL HOOK	↘↘PPPP
TEMP SEA UPPER	↘↘PPPPP＋K
TEMP SEA DOUBLE UPPER	↘↘PPPPP＋K↘P＋K
TEMP SEA CORKSCREW	↘↘PPPPP＋K↘P＋K←↙↓↘→P
TEMP SEA DRAGON UPPER	↘↘PPPPP＋K↘P＋K→↓↘P＋K
TEMP SEA UPPER	↘↘PPPP＋K
TEMP SEA DOUBLE UPPER	↘↘PPPP＋K↘P＋K
TEMP SEA CORKSCREW	↘↘PPPP＋K↘P＋K←↙↓↘→P
TEMP SEA DRAGON UPPER	↘↘PPPP＋K↘P＋K→↓↘P＋K
TEMP SEA UPPER	↘↘PPP＋K
TEMP SEA DOUBLE UPPER	↘↘PPP＋K↘P＋K
TEMP SEA CORKSCREW	↘↘PPP＋K↘P＋K←↙↓↘→P
TEMP SEA DRAGON UPPER	↘↘PPP＋K↘P＋K→↓↘P＋K
TEMP SEA UPPER	↘↘PP＋K
TEMP SEA DOUBLE UPPER	↘↘PP＋K↘P＋K
TEMP SEA CORKSCREW	↘↘PP＋K↘P＋K←↙↓↘→P
TEMP SEA DRAGON UPPER	↘↘PP＋K↘P＋K→↓↘P＋K
FLICKER WHIP	←P
DOUBLE FLICKER	←PP
TRIPLE FLICKER	←PPP
MIDDLE CORKSCREW	←↙↓↘→P
BODY HOOK	→P
DRAGON FISH BLOW	→P←P
HIGH KICK MIDDLE SPIN	K←→K＋G
STANDING KNEE	←K
KNEE MIDDLE SPIN	←K←→K＋G
喧嘩KICK	→K
SHOVEL HOOK	↘P＋K
SHOVEL CORKSCREW	↘P＋K←↙↓↘→P
SHOVEL DRAGON UPPER	↘P＋K→↓↘P＋K
DOWN SIDE HOOK	↘↘P＋K
DYNAMITE FLICKER	←→P＋K
BUTTING	→P＋K
DRAGON UPPER	→↓↘P＋K
STEP-IN LOW KICK	↘K＋G
MIDDLE SPIN KICK	←→K＋G
WERBING	↘E
C'mon	←P＋K＋E
HEY、HEY！	→P＋K＋E
STOMACH CRUSH	近敵前方時P＋G
FACE HANG	近敵前方時←P＋G
LET COME UPPER	近敵前方時←→P＋G
SIDE DOUBLE BODY	近對手側時P＋G
THROWING GERMAN	近對手背後時P＋G

宮澤 拳兒



JAB	P
足止	↓P
皿割	↓P
足刀	K
足刀下段	↓K
旋腳	↓K
COMBO龍之雄叫	PPPPP＋K（攻擊後背向）
龍牙	→→K（攻擊後背向）
龍之雄叫	P＋K（攻擊後背向）
裏拳	背向對手時P
膝拂	背向對手時↓P
捲蹴	背向對手時K
底蹴腿	背向對手時↓K
龍之一擊	背向對手時P＋K
鷹之爪	對手倒地中↑P
大地蹴	對手倒地中↘K
刻JAB	PP
熱STRAIGHT	PPP
痺HOOK	PPPP
燃DRAGON	PPPP←→P
昇龍紫電腳	PPPPK＋G
臥龍紫電腳	PPPK
熱血虎圓蹴	PPP↓K
閃連蹴	PK
水月打	←P
水月連舞	←PP
龍舞	←PP↘P＋K
嗆龍之拳	←→P
悶絕BODY	→P
COMBO昇天UPPER	→PP
昇天砲	KK
昇天踵落	KK↓K
連擊腳刀	K↓K
紫電腳	K↓KK＋G
電光石火・中段	↘K
電光石火・上段	→K
閃光	→KK＋G
閃光連舞腳	→KK＋GK
端腳	→→K
二連腳	→→KK
龍之逆鱗	↘K
怒龍烈閃腳	↘K→K
怒龍斧旋腳	↘KK＋G
怒龍連舞腳	↘KK＋GK
昇天UPPER	↘P＋K
怒之鐵拳	←P＋K
斧旋腳	K＋G
連舞腳	K＋GK
電光腳	↙K＋G
雷光腳	↙K＋GK
雷電腳	↙K＋GKK
轟雷腳	↙K＋GKKK
虎圓襲	↓K＋G
地襲腿	↓K＋G
玄武腳	←K＋G
紫電腳	→→K＋G
背轉腳	↘K＋G
烈閃腳	↙E→K
強襲腳	↙EK＋G
強襲連舞腳	↙EK＋GK
虛圓襲	↙E↓K＋G
昇龍砲	蹲下往站立時K
昇龍踵落	蹲下往站立時K↓K
DRAGON向之道	疾走中K
DRAGON危機一髮	↙E
樂勝！	←P＋K＋E
自慢之SNEAKERS	→P＋K＋E
雄叫	近敵前方時P＋G
龍之閃光	近敵前方時↙→P＋G
死亡遊戲	近敵前方時↘↘P＋G
龍尾腳	近敵前方時←P＋G
鳳凰連舞腳	近對手側時P＋G

葛木亞矢



招式	指令
蛇舞	P
脛拳	↓P
座・脛拳	↓P
鬼苦	K
拂蹴	↓K
座・鬼苦	↓K
膝刀腳	←KK+G(攻擊後背向)
刀腳	K+G(攻擊後背向)
裏拳	背向對手時P
拂裏拳	背向對手時↓P
裏鬼苦	背向對手時K
水面背後蹴	背向對手時↓K
渾身之一擊	對手倒地中↑P
踏潰	對手倒地中↘K
蛇舞須斗零吐	PP
COMBO敏手	PPP
COMBO往復敏手	PPPP
COMBO根性膝	PPPK
COMBO壓把亞敏手	PPP↘P+K
COMBO往復敏手・死	PP↑P
COMBO往復敏手・滅	PP↑PK
蛇舞鬼苦	PK
蛇舞股間蹴	P↓K
連續弁慶攻擊	↓PK
雷神愚壓把亞	↓→P+K
破碎肘	↘P
裏敏手	←→P
肘擊	→P
肘擊裏敏手	→P←→P
連結根性膝	→PK
股間蹴	↘K
根性膝	→K
連續根性膝	←KK
COMBO特攻蹴	←KK↘K+G
飛根性膝	→K
腦天碎	↓P+K
YANKEE座	↓↓P+K
打叩	↓↓P+K→P+K
壓把亞敏手	↘P+K
水面蹴	↓K+G
特攻蹴	↘K+G
超特攻蹴	→→K+G
飛回蹴	↑K+G
大丈夫？	對手倒地中↓P+K+E
當真想和我打？	←P+K+E
別小看我！	→P+K+E
腹蹴	近敵前方時P+G
側頭蹴	近敵前方時↘P+G
腦天杭打	近敵前方時←P+G
首刈	近敵前方時→→P+G
背後回蹴	近敵前方時↗P+G
足拂背骨蹴	近對手側時P+G
延股蹴	近對手背後時P+G
根性入！	近對手蹲下時↓P+K+G

高倉 惠



招式	指令
JAB	P
LOW PUNCH	↓P
SIT PUNCH	↓P
HIGH KICK	K
LOW KICK	↓K
SIT KICK	↓K
TURN STORM SALK	←→P+K(攻擊後背向)
TURN STORM COW	←→K+G(攻擊後背向)
TURN BACK BLOW	背向對手時P
TURN LOW TWIST	背向對手時↓P
CORKSCREW KICK	背向對手時K
TURN LOW CELL	背向對手時↓K
TURN HEEL KICK	背向對手時K+G
DOWN BURST	對手倒地中↑P
HIGH PRESSURE	對手倒地中↘K
W JAB	PP
COMBINATION BLOW	PPP
COMBINATION SALK UPPER	PPP↘P
COMBINATION W UPPER	PPP↘P→P
COMBINATION WHIP	PPP→P
COMBINATION KNEE DOLL	PPP→P←K
COMBINATION MIDDLE SALK	PPP→P
COMBINATION BACK BLOW	PPP→P↓↘→P
COMBINATION HIGH KICK	PPPK
COMBINATION LOW KICK	PPP↓K
GOLDEN COMBINATION	PPP↘K+G
W JAB HIGH KICK	PPK
W JAB LOW KICK	PP↓K
PUNCH HIGH KICK	PK
PUNCH LOW KICK	P↓K
TORNADO BACK BLOW	↓↘→P
SIT JAB BLOW	↓PK
PAP SALK COW	↓→P+K
SALK UPPER	↘P
W SALK	↘P→P
SPY WHIP	→P
SPY KNEE DOLL	→P←K
MIDDLE SALK	→P
TWISTER BACK BLOW	→P↓↘→P
HEEL SPY	↓↓K
STOPPING	↘K
KNEE DOLL SHOOT	→K
KNEE DOLL FUNK	←K
MICROMETER BURST	↓P+K
VORTEX KNEE	→↓↘P+K
VORTEX STORM	→↓↘P+KK+G
徑TORNADO	↓K+G
GOLDEN MIDDLE KICK	↘K+G
MIDDLE CYCLONE	←K+G
COBRA BLADE	→K+G
WHEEL WIND	→K+G
怎樣	←P+K+E
呼	→P+K+E
KNEE SMASH	近敵前方時P+G
BLOODY CROSS	近敵前方時↘↘P+G
MACHINE GUN KNEE	近敵前方時←↙↓↘→P+G
FACE BREAKER	近敵前方時→↓P+G
麒麟應僧	近對手側時P+G

野野村 瞳



招式	指令
掌打	P
SIT KNUCKLE	↓P
UNDER KNUCKLE	↓P
HIGH KICK	K
LOW KICK	↓K
SIT LOW KICK	↓K
KANGAROO DROP KICK	↗K(攻擊後背向)
超UPPER掌打	↓←P+K(攻擊後背向)
BACK KNUCKLE	背向對手時P
LOW BACK KNUCKLE	背向對手時↓P
TURN HIGH KICK	背向對手時K
TURN LOW KICK	背向對手時↓K
KANGAROO KICK	背向對手時K+G
ELBOW DROP	對手倒地中↘P
MOONSAULT PRESS	對手倒地中↑P
ROLLING GUILLOTINE DROP	對手倒地中↑K
連續掌打	PP
掌打RUSH	PPP
COMBO UPPER掌打	PPP↘P
COMBO回轉掌打	PPP←P
COMBO FOUL KICK	PPP←P←K
COMBO LOW KICK	
COMBO JUMPING KNEE	PPP→K
DOUBLE PUNCH LOW KICK	PP↓K
PUNCH HIGH KICK	PK
PUNCH LOW KICK	P↓K
UNDER KNUCKLE LOW KICK	↓PK
SHOULDER UPPER	↓→P+K
UPPER掌打	↘P
回轉掌打	←P
DANCING FOUL KICK	←P←K
MIDDLE CHOP	→P
SLEDGE HAMMER	↗P
MIDDLE KICK	↘K
FOUL KICK	←K
JUMPING KNEE PAD	→K
NECK SMASH	K+G
蟻IMPACT	↓K+G
ROLLING SHOVEL	→K+G
KNEEL KICK	→→K+G
ROLLING SHOULDER UPPER	↘E→P+K
CROSS LINE	疾走中P+K
ROLLING	↘E
CHU！	對手倒地中↓P+K+E
啊！糟糕！	←P+K+E
這傢伙！	→P+K+E
高速BRAIN BUSTER	近敵前方時P+G
D・Q・BOOM	近敵前方時↘↘P+G
TACKLE	近敵前方時←↘P+G
KNEE STAMP	←↘P+GP+G
ALTIMETE RUSH	近敵前方時←↘P+G↓↓P+G
ONE LEG GIANT SWING	近敵前方時←↘P+G←↙↓↘→P+G
DDT	近敵前方時→↓P+G
DESPERATE BOOM	近敵前方時→↘↓↙←P+G
URAKANRANA	近敵前方時↗P+G
(月力力力)固	近對手側時P+G
GERMANS FLEX	近對手背後時P+G
PILE DRIVER	近對手蹲下時↓P+K+G
WALKING BOOM	近對手蹲下時↘↘P+K+G
前轉高速BRAIN BUSTER	近敵前方時↘EP+G
前轉EMPRESS BOOM	近敵前方時↘E↘↘P+G
前轉TACKLE	近敵前方時↘E←↘P+G
前轉KNEE STAMP	近敵前方時↘E←↘P+GP+G
前轉ALTIMETE RUSH	近敵前方時↘E←↘P+G↓↓P+G
前轉GIANT SWING	近敵前方時↘E←↘P+G←↙↓↘→P+G
前轉DDT	近敵前方時↘E→↓P+G
前轉DESPERATE BOOM	近敵前方時↘E→↘↓↙←P+G
前轉URAKANRANA	近敵前方時↘E↗P+G
前轉(月力力力)固	近對手側時↘EP+G
前轉GERMANS FLEX	近對手背後時↘EP+G
前轉PILE DRIVER	近對手蹲下時↘E↓P+K+G
前轉WALKING BOOM	近對手蹲下時↘E↘↘P+K+G

鈴木 茂夫



招式	指令
請一杯PUNCH	P
溝再來	↓P
丸PUNCH	↓P
請一杯KICK	K
殘業COSSACK	↓K
終電COSSACK	↓K
振向穴	→→P+K(攻擊後背向)
渦潮PUNCH	背向對手時P
(魚虎)KICK	背向對手時K
怖CHOP	對手倒地中↘P
不二子UPPER	對手倒地中↑P
勿亂來啊	PP
COMBO此間	PPP
COMBO頭突	PPP→P
叫我停手吧！	PK
GOLF SWING	↓↘→P
SATURDAY NIGHT FEVER	↘↘P
此間	→P
岩石HEAD	→→P
死刑	→→P→P
「70'MEMORIES」	→→P→P→→P+K
腦天唐竹割	↗P
墮落COSSACK	↓KK+G
退後蹴	←K
ZOOM-IN	P+K
腹痛(假病)	↓↓P+K
取止假病	↓↓P+K↑P
蹴躓	↘P+K
SHAK	←→P+K
對不起	→P+K
窗際回	K+G
滾動清光	↓K+G
LISTER KICK	→→K+G
這這突	↘P+E
正座ATTACK	疾走中K
這這逃	↙E
岩石抱月	近敵前方時P+G
跨刳	近敵前方時↘P+G
七年殺	近敵前方時↘P+G↙→P+G
山之手線ATTACK	近敵前方時←↙↓↘→P+G
昏昏抱	近對手側時P+G
昏負	近對手背後時P+G
馬飛	近對手蹲下時P+K+G
入GAS	對手倒地中↘P+G

鮫島 龍司



招式	指令
張手	P
薙拂	↓P
脛打	↓P
蹴倒	K
掬足	↓K
蹲下掬足	↓K
裏打	背向對手時P
後蹴	背向對手時K
後脛打	背向對手時↓P
背落	背向對手時P+K
超爆彈	對手倒地時↑P
缶蹴	對手倒地時↘K
突出	PP
COMBO超根性膝	PP→K
打上花火	↓↘→P
毆倒	→→P
吹入蹴	↘K
超根性膝	→K
勝割	P+K
勝割返	P+KP
勝割三度	P+KPP
瓦割	↓P+K
氣合溜	↓↓P+K
鮫島壹號	↓↓P+K→P+K
鮫島貳號	↓↓P+K→P+KP
頭勝上	↓→P+K
勝上	↘P+K
氣合	←P+K
老反超番	←→P+K
逗貓	→P+K
漢之尻	疾走中P+K
脅替名	↓P+K+E
過來吧！	←P+K+E
喂！別看小我！	→P+K+E
一本釣	近敵前方時P+G
喂！這邊呀！	近敵前方時↙P+G
一本締	近敵前方時↘↘P+G
二本締	近敵前方時↘↘P+G↘P+G
三本締	近敵前方時↘↘P+G↘P+G↘P+G
俺之空	近敵前方時←P+G
吞噬大地	近對手側時P+G
漢、大空	近對手側時↓P+G
天	近對手側時↓P+G↑↓P+G
尻爆碎	近對手背後時P+G
S・T・S	近對手蹲下時↓P+K+G
鮫島BOOM	近對手蹲下時↘P+K+G
月餅BOOM	近對手蹲下時↘P+K+G←↘P+G
叩打	對手倒地中↘P+G

野野村 春子



招式	指令
GYMNAST PUNCH	P
親之脛	↓P
子之脛	↓P
GYMNAST KICK	K
脛蹴	↓K
DRAW KICK	↓K
唉喲、痛麼？	背向對手時P
後方宙返	背向對手時K
唉喲、對不起！	背向對手時↓K
MOONSAULT STAMP	對手倒地中↑P
GYMNAST STAMP	對手倒地中↘K
舞	PP
華與金舞	PPP
華麗舞	PPPP
華麗舞HAND STEP	PPP←K+G
華麗舞春子	PPP←K+GK
強張手	↘P
裏拳	←→P
張手	→P
逆張手	→PP
振回敏	→PPP
華與金後轉之舞	→PPK
GYMNAST COMBINATION	KP
GYMNAST COMBO後方宙返	KP↘K
UN,DEUX	KK
UN,DEUX,TROIS	KKK
蹴上	↙K
BACK轉	↖K
前轉宙	↗K
振上	↓P+K.
振上開腳	↓P+KK
強裏拳	↘P+K
後蹴	K+G
下段回蹴	↓K+G
蹲下後蹴	↓K+G
逆HAND STEP	←K+G
歸北春子	←K+GK
開腳旋回	←↙↓↘→K+G
溲瓶TEL	←↙↓↘→K+G→K
前方宙返	↗K+G
白鳥之湖	↘E
彈彈	←P+K+E
惱殺KISS	→P+K+E
FRANCH	近敵前方時P+G
KANGAROO KICK	近敵前方時→P+G
片手車輪	近敵前方時↗P+G
TOKACHEFU	近對手側時P+G
JAEGER	近對手背後時P+G
股潰	對手倒地中↘P+G



《月光症候群》屬於一個由立體多邊形人物所構成的PSYCHO HORROR冒險世界。人物描寫中最難表達的感情表現都嘗試用CG來處理，對於刻劃人物方面更妷力描寫。眼神、肌理等的人性化MOTION CAPTURE是當然不過的事，今次更用了實地拍攝、CG RENDERING等技術，可算是角色的進化。CG MOVIE比前作更多用，務求令遊戲更富戲劇感。

AVG	製造商：HUMAN 售價：價格未定	發售日期：10月9日發售予定 記憶：1 BLOCK
MEM	PlayStation	

序幕

在人跡罕至的夜之街角中，穿着校服的女子高校生，正一個人在漫步着。此情景難免令人在心底內流露出特別的感情。不過對岸井美荷來說，這是最平常不過的事情，因為那街角正是她每晚下課回家時的必經之道。直至有一天，一名中年男子跟美荷接觸。他的名字叫荒又。原來他是超自然現象的專家，曾經不時為美荷「指點迷津」。今次他改變了姿態跟美荷達成合作的協議，隨即又消失於黑暗之中。翌日，美荷得悉與自己長得一模一樣的另外一名女性，華山京子因交通意外而斃命的死訊。另外，以往的好拍檔(千里和由歌利)日漸跟她疏遠、同學們對她的流言蜚語，每一樣事件都像要她氣餒似的。然後就在那個街角，她終於跟一名白髮頭的少年接觸了…



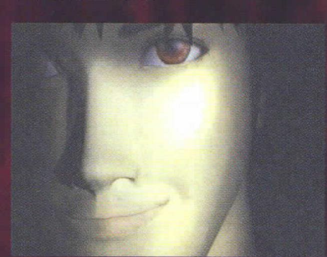


由十篇慘絕的OMNIBUS STORY構成的協奏劇

夢題

華山京子，是華山龍的姐姐，亦是他的唯一理解者。龍從今以後，只能在夢中跟她相會。京子生前的戀人角男，以及角男之妹亦是龍前度女友的留美，同時否定了龍的存在價值。龍無論是否受到干涉都挺而潛入CLUB中以求容身之所。在那兒他邂逅了一位待他非常親切的女性，名叫彌生。從此龍便從京子的「枷鎖」中解放出來，開始對其他人也坦誠相對…但當龍知道彌生所做的一切都是角男用錢指使的，然後又當龍打開由角男送來的所謂禮物紙袋時…龍的自我人格已經完全崩壞。





奏遇

前作以來，飽受閒言閒語困擾的美荷，這天從一位朋友的口中聽來一項情報。情報有關教化學的廣瀨老師，最近他的舉動有些可疑。美荷得知此事後，通知了由歌利，準備到化學室一探究竟，不料廣瀨老師忽然神色荒張地由化學室衝出。二人尾隨其後，直至跟蹤到洗手間前。哭笑不得的由歌利看得呆了，便掃興地先行歸去，留下來的美荷卻被長曲棍球龍的部員捉過正着而被強制參加他們的部門活動。其後，美荷聽到關於自焚而死的君香的傳聞，她屍首的頭部居然不翼而飛。一瞬間，房內的氣氛即起了異樣的變法，而美荷就被困於密室之內。然後一名白髮的少年出現於她的眼前，少年宣稱她將要面臨悲慘的命運後即消失得無影無蹤。







變嫉

因受連番惡夢所害而終日不得安寢的美荷，這時被亞里沙打來的電話吵醒。美荷約好跟她去逛街購物。她們決定了會合的場所，當美荷趕到那裡時在她面前出現了一名很值得懷疑的人物。在那個場合美荷運用了巧妙的會話術才得以脱身，可惜卻因為比予定的時間遲了很多致令她失去了朋友的信任。那個可疑的人物又趁美荷只剩一人時襲擊她，不過始終都給她逃走了。她隨即遇上了一名自稱為千里之妹的女性，彌生。她答應帶美荷到亞里沙那兒。但美荷卻在途中跟彌生失散了，適時那名襲擊美荷的疑人在暗處殺出，在千鈞一發之際得到由歌利和千里相助美荷才得以安然無恙，大家的友情始終是不變的。





片倫

放學後，美荷在課室內跟同學的對話。對話中途，白髮頭少年的身影映入了她眼廉的邊際。她見到少年以全速跑進走廊，美荷想也不想便緊隨其後。走廊上的美荷雖然身處於自己的學校之中，卻不知就裡的迷失了方向。想去的地方不能到達，待她走到少年的跟前時，發覺自己已身處於森林之中。這時她駭然發現一班倒臥於血泊之中的同學，和手持利刀，滿身披血的自己。為了消除美荷這口妄視他存在的眼中釘，他告訴美荷這一切都是她一手做成的，美荷的回答只是：「不要呀！！」

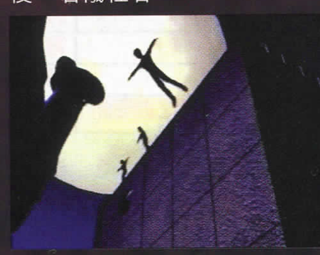




浮誘

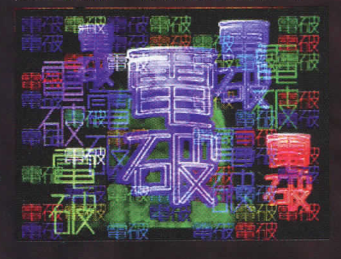
美荷所住公寓毗鄰的公屋用地最近發生多起跳樓自殺事件。在單獨探究原因之前，一群中學生已在美荷的跟前出現。他們其實是被妮露所操縱的，美荷知道此事後便聯同亞里沙，開始進行公屋用地的探索。結果，她們知道了名叫奈奈的女子已經被選為下一個犧牲者，為了阻止這事發生她們決定走去説服妮露。在妮露的房內經過一輪搜索之後，她們才驚覺妮露這班中學生其實是那兒的原居民，而跳樓正是彼等確保她們後世代安居場所的一種手段。然後妮露催眠了美荷，從屋頂上跳下來，成為最後一名犧牲者。





電破

參加部門活動的岸井美荷一整晚都遭受到爆音（樂）的騷擾，她的「耳鳴」令她不勝其煩。平時都能在半日至一日之間平靜下來，今次像是有點不同了，那音聲似乎永沒平息的一天。此音並有與日俱增的跡象，而她亦開始接收了其他嘈音和人之聲音。當美荷的不安達至頂點，精神將要崩潰時，她的夢醒了。舞台是部門之房間內。集合歪曲世事的人之空間陷入負面思想的旋渦中，反複的微弱韻律觸動美荷的心靈。夢是真正的夢，不能見到的見到了，連不能聽到的都給美荷所聽到了，白髮的少年給她道出事實的真相，迎接昔日平常的生活。不過，這是否又是一個夢呢？





開扉

美荷與亞里沙同搭乘地下鐵外出。她們將自己交託於不知目的地的火車，二人開始喋喋不休。一輪「吣哩吧啦」後二人便受到睡魔的侵襲，這對還是女子高校生的她們來説是最自然不過的事。藐視時間的結果就是讓它白白溜走，美荷終於醒了。一名白髮的少年座於她的正對面。那名少年賜予她能看破人心的能力。

白領族、年輕夫婦、老婆婆、男子高校生、主婦軍團以至燃燒起野心的男性，各式各樣人仕的內心都能被美荷所窺探，唯獨是一名男子…。他的名字叫華山龍，美荷非但不能透視他的內心，反而被龍看穿自己心中所想，這名男子對美荷抱有特別的感情，她為此感到愕然。美荷又受到同樣的精神傷害，她受到少年的誘使，二人一同消失於光之中，留下亞里沙一人。



慟惡

為了找尋行蹤杳然的美荷，由歌利等人繼續她們的搜索。其時，在舊體育館的拆卸工程中，美琪同學慘被壓死，另外，一名「每事八」的同學又受到某人的殺害，由歌利等人再也不能隱藏她們的困惑了。而且，情報提供者美雪亦在此時死去。文子和美穗都相繼失蹤，令這個謎更加難解。到此地步，由歌利等人為了找出真相，齊集於深夜的校園。來到生物室的亞里沙，目擊到站於美穗屍體旁的廣瀨。她隨即受到廣瀨的襲擊，幸好巡邏中的警官及時趕到，一槍便將廣瀨擊斃，救回亞里沙一命。以為事件從此便得以解決的話…。





終章……



爆 BOMBERMAN 終於爆到上 64 啦！



《BOMBERMAN》系列的最新作《爆 BOMBERMAN》終於以3D立體形式在N64上推出了！這隻家傳戶曉的經典名作不但首度在64BIT機上登場，更是系列中第一隻3D立體作品；而這次除了固有的對戰模式BATTLE MODE外，更加上充滿解迷和冒險成份的故事模式STORY MODE，除了視覺上的改變外，新增的特殊技如「PUMP大炸彈」、「疊炸彈」，「接炸彈」和玩法上的變更，絕對能為大家帶來耳目一新的感覺！



故事模式

和平的BOMBER星突然受到來自宇宙的侵略，一個名亞泰爾的人和他的巨大宇宙船入侵了這個和平寧靜的星球！而在謎之戰士史維斯的協助下，BOMBERMAN為和平而戰的序幕隨之展開……

基本操作

ANALOG搖桿	各方向移動
A鍵	設置炸彈
B鍵	抬起物品；配合ANALOG搖桿投出；談話、看
R鍵	踢停炸彈
Z鍵	引爆搖控炸彈

特殊操作

BOMB LIFT	先按實B鍵，然後再按A鍵
「PUMP」大炸彈	抬起炸彈後連按A鍵
疊炸彈	將二個以上的炸彈投在同一地方，可疊成柱狀
接炸彈	有炸彈投擲過來時按B鍵
踢炸彈	推ANALOG搖桿或連按A鍵2次
跳過炸彈（可用來渡過鴻溝）	將炸彈推下鴻溝中，在爆炸前踏上

故事模式中登場人物介紹

史維斯シリウス

曾為了測試BOMBERMAN的實力而向他挑戰的謎之戰士；除擁有投炸彈和踢炸彈等一般技能之外還會變形成飛行形態，他幫助BOMBERMAN有何目的？到底是敵是友？



亞泰爾アルタイル

入侵BOMBER星，向BOMBER TOWN發動攻擊的敵方總大將。會利用戰機型機械展開激烈的攻擊。



卡比菈カペラ

亞泰爾屬下三人眾之一，除普通攻擊外，還會同時投出三枚火球！



赫特ハウト

MASK三人眾第二號人物，是個在用SHOCK BARRIER令人痲痺後便會把人投出場外的卑鄙小人！



尼古斯レグルス

MASK三人眾最後一名刺客，會以踢炸彈輔以突擊，一旦被擊中便……



ITEM 一覽表



FIRE ファイア

令BOMBERMAN的炸彈火力增強一級；普通炸彈最多三級，強力炸彈最多六級。



BOMB ボム

令BOMBERMAN放置炸彈的數目＋1，最多可加至一口氣放置8個。



POWER パワー

令BOMBERMAN的炸彈破壞力增強，可以破壞以普通炸彈破壞不了的東西。



REMOTE CONTROL リモコン

變成搖控炸彈，效用維持至死亡或過版為止。



HEART ハート

取得後可承受一次損害，但一次過取多個是沒有效的



GOLDCARD ゴールドカード

每關有五張，如全部取得會………？



BLUE STONE ブルーストーン

若能收集五十個便能增加一次CONTINUE次數。



RED STONE レッドストーン

作用相同，但一枚相當於BLUE STONE五枚份



CUSTOM PARTS カスタムパーツ

改裝零件，隱藏在各STAGE之中，可用以在CUSTOM MODE中創作出充滿個人風格的BOMBERMAN。



病毒ドクロ

以往也有的ITEM，今次除傳染別人外還可以拾起投向別人。效果是隨機的，包括有：變大，行動十分遲鈍、變小，速度快得失控、不能放炸彈、反方向操作、炸彈火力大增、炸彈即爆、自焚（全身冒火可撞死敵人，但效果結束時自己也會死）等。



DEVIL デビル

一定時間內令全員陷入某種狀況（隨機），效果包括：全員變大，行動遲鈍、出現龍捲風、全員放置的炸彈變成最大火力、各人的位置隨機改變、一定時間內某一人陷入昏眩狀態等等。



■由上至下：SINGLE PLAY、TEAM BATTLE和OPTION

對戰模式 BATTLE MODE

除了有如冒險遊戲一樣，玩法和以往同系列作品大大相異的故事模式外，BOMBERMAN的主要吸引力之一，考驗玩者之間友誼（笑）的對戰模式BATTLE MODE仍然健在！可以最多四人同時大混戰呢！

今次《爆BOMBERMAN》除了傳統玩法外還新加入了隊制模式；而傳統玩法可單打或最多四人參與，而其中亦有了細微的改變：被踢到、炸彈撞倒時會暈，被打暈時可快速搖動ANALOG搖桿回復等。



■選人畫面



■一對三？

隊際賽 TEAM BATTLE

玩法有少許改變的特殊模式，玩者會分成兩隊作賽，不過並沒有限制隊伍的組合，除了2對2外，1對3、2對1也可以，而若人數不足也可讓電腦選手下場參戰，並可自由改變其難易度等級。



■SINGLE PLAY玩法大致上和以往差不多



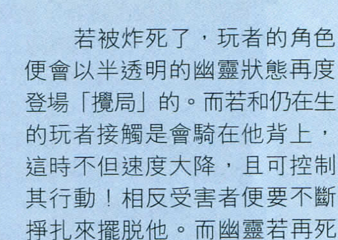
■TEAM BATTLE不是殺人，而是要先炸掉對方顏色的寶石（共五顆）



■可惜只能玩到倒數一分鐘時

死了仍可玩！

若被炸死了，玩者的角色便會以半透明的幽靈狀態再度登場「攪局」的。而若和仍在生的玩者接觸是會騎在他背上，這時不但速度大降，且可控制其行動！相反受害者便要不斷掙扎來擺脫他。而幽靈若再死了是可再度出現的。





■開始時零件很少

自製 BOMBERMAN

在故事模式中收集的強化零件有何用？就是用來在這模式中「製造」一個充滿個人風格的BOMBERMAN了！而在這模式中創造出來的BOMBERMAN是可用於BATTLE MODE中作為「專用角色」的！





誰是PAROWORLD的皇者？

自SECOND PAROWORLD WAR終戰以來的五十年間，西方勢力的「五角聯合」（ペンタ連合）、東方勢力的「亞邊個邊個機構」（コイツ&アイツ機構）和第三帝國勢力的「阿拉自護聯合」（アラジオ連合）做成了天下三分的局面。但是謎的旅行商貓兼電視新聞報導員早貓次郎的出現，令世界上微妙的平衡均勢受到考驗！！

SLG | 製造商：KONAMI 售價：5800日圓 | 發售日期：發售中 記憶：2 BLOCKS
MEM | MPLY | PlayStation

BALANCE OF POWER

五角聯合加盟國

企鵝（ペン）太郎王國（議長國）



好可愛（ラブリー）聯邦合眾國



汪汪叫（バウバウ）國



超對立！！

亞邊個邊個機構國

亞邊個邊個共和國聯盟（議長國）



ACACIALAND（アカシヤランド）共和國

熊貓（パンダ）茶會主義獸民共和國



超對立！！

阿拉自護聯合加盟國

大天使米高（ミカエル）帝國（議長國）



莫亞（モアイ）諸島首長國





超對立！！

特殊操作

L1／R1：地圖的左右回轉
L2／R2：將指標移向未行動的部隊
START：CANCEL對白／CPU的暫停
RESET：R1＋L1＋START＋SELECT按緊一秒以上

新遊戲設定

LEVEL：分難（むずかしい）、易（やさしい）兩種選擇
能源：分有（あり）、無（なし）的設定，無的話雙方都有無限燃料而且不限彈數。
視界：分有、無的設定。有的話基本上不能見到敵方部隊，除非他們踏入己方的索敵範圍。每個部隊都有自身的「發見」數值，影響可索敵的範圍。
Z.O.C：分有、無的設定。有的話就不可衝過敵方的勢力範圍，亦即敵方部隊的周圍四格。

勝利條件

1：占領敵方基地
只要占領敵方基地，該國的所有部隊均會被立即消滅。關於占領：可以實行占領的部隊只有空中機動步兵、步兵戰車、機械化步兵、盜賊（ジープ）隊四種（在部隊名後有占領二字）。占領部隊只要踏上能占領的建築物上，電腦下一回合就會計算占領的判定。占領部隊編成數達八的話，下一回合就一定可以占領該地。編成數若是四的話，下回合就有50%可能性能將該地占領…如此類推，編成數越少能占領的可能性越低。

2：打倒極上機械人
只要能打倒敵方的極上機械人，該國的基地就會爆炸，所有敵方部隊亦會立即被消滅。不過極上機械人可謂超強，而且電腦總會用它來死守基地一帶。

戰略兵器的相性關係

○：極有利　□：有利　△：不利　×極不利　…相同機種（打橫是攻方）

	極上機械人	戰車	自走火箭砲	對空導彈炮	戰艦	驅逐艦	潛水艇	飛機系	直升機系
極上機械人	…	○	○	○	○	○	-	○	○
戰車	×	…	△	○	△	△	-	×	×
自走火箭砲	×	△	…	○	△	△	-	×	×
對空導彈炮	×	×	×	…	-	-	-	□	□
戰艦	×	△	△	□	…	○	×	△	□
驅逐艦	×	-	-	-	×	…	○	△	□
潛水艇	×	-	-	-	○	×	…	-	-
飛機系	×	□	□	△	□	□	-	…	○
直升機系	×	□	□	×	△	△	-	×	…

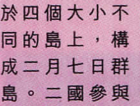
MAP BATTLE MODE

MAP1：睡於法拉西拔多勞島（入門篇）



二國參與的島上戰鬥，只要能取得海空陸三軍的平衡即很易過關的基本地圖

MAP2：咆哮於二月七日（入門篇）

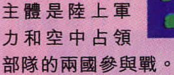


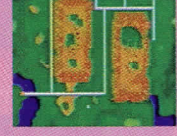
雪原和山星散於四個大小不同的島上，構成二月七日群島。二國參與的戰鬥，重點是高機動力的航空部隊和海上戰力。

MAP3：奪取北方的金塊（入門篇）

舞台是大陸西北部，半島狀的太子王國。主體是陸上軍力和空中占領部隊的兩國參與戰。

MAP4：巨大帝國之入侵（入門篇）





大天使米高帝國西南部溪谷的戰事。陸軍為主體的兩國參與戰。

MAP5：最下流大戰爭（中級篇）



在呼你呼你H列島上，海上軍力至為重要的三國參與戰。

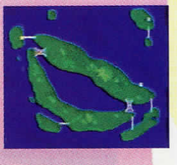
MAP6：只要摧毀FAN-FAN要塞！？（中級篇）





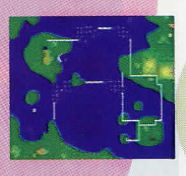
山岳地帶中的轟列戰鬥，以陸軍和航空戰力為主的三國參與戰爭。

MAP7：戰場無父子！（中級篇）



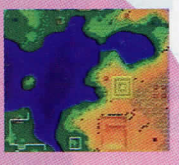
LIP CHASER島上的戰鬥，需要兼顧海陸空三軍的戰力，三國大混戰。

MAP8：章魚的光榮（上級篇）



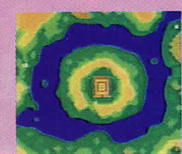
琉犬地方包含着大小不等的島嶼，最令人困惑的是要在海陸空三軍上取得平衡。四國同時參與。

MAP9：HIT THE電擊作戰（上級篇）



地圖上是廣大的陸地和海洋。在沙漠地帶中不利陸上部隊的行軍。四國同時參與。

MAP10：傳說的最終大戰略（上級篇）



最講求戰略要素的最大規模戰事，四國大混戰。

SCENARIO MODE

玩者會變成PAROWORLD中其中一國的元首，每個國家都有其獨特的劇情，而且每國的戰力都有所差異，為了世界的和平，努力吧！當玩者完成每一場戰事，電腦均會為你保留過版時的資金和保有兵力的狀態，以供下一次戰鬥之用，盡情為手下的猛將們升級啦！

關於補給

自軍的隊伍，當踏入我軍的基地、工場、聯合工廠（KOMBINAT）、機場和海港等設施，或與補給車鄰接就能進行燃料的補給武器的補充，詳見下表：

陸上部隊：

燃料補給　基地、工場、聯合工廠、補給車
彈藥補給　基地、工場、補給車
部隊之補充　基地、工場

海上部隊：

燃料補給　海港、輸送船
彈藥補給　海港、輸送船
部隊之補充　海港

航空部隊：

燃料補給　機場、輸送機
彈藥補給　機場、輸送機
部隊之補充　機場

部隊之補充方面，補充了兵隊是由該兵隊的保有數中扣除，因此當該兵隊已沒有儲備而又未生產過該兵隊的話，即使實行補充指令亦不會有任何事發生。

關於特殊（スペシャル）

用以使用持有中的道具（部隊攜有的）和指揮官的特殊能力。視乎指揮官的地位（指揮官的地位憑殺敵升級而取得），可使出特殊技的種類和使用回數都會有所增加。

鐵壁之防禦：增加部隊的防禦力
少尉　一回
中尉　二回
大尉或以上　三回

洞悉（みきった）：百分百能閃避攻擊
少佐　一回
中佐　二回
大佐或以上　三回

瞬間轉移（テレポーテーション）：可以即時移動至自己想去的地方（除了建築物，極上機械人亦不可作出瞬間轉移）
少將　一回
中將　二回
大將或以上　三回

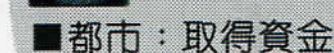
關於建築物



■基地



■聯合工廠（コンビナート）：獲取科學力和燃料，可補給燃料



■都市：取得資金



■工場：獲取科學力，可以實行補給和補充



■機場：可實行補給和補充，可同時放置四架飛行部隊



■海港：可實行補給和補充



■貓之村：可購買貓製陸上武器和特殊道具，不能占領



■貓之港：可購買貓製艦船部隊和特殊道具，不能占領



■一個部隊的道具一覽

新GAME

亂世中的傭兵傳說

Söldnerschild ゼルドナーシルト

PRESS START BUTTON

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SRPG MEM 製造商：光榮 容量：CD-ROM 售價：6800日圓 SEGA SATURN

這是一隻以傭兵為主題的戰術角色扮演遊戲（SRPG），在遊戲中玩者的身份是一名自幼父母相亡，剛加入傭兵團的年輕人。初時只是身為團 其中一名中隊長；但隨着團長身亡而將整個傭兵團交到玩者手中，玩者便負起輔助大陸上七國之中的其中一國統一天下，為這個動盪的年代劃上休止符的重大使命。在這個猶如中世歐洲，彌漫着騎士道與幻想氣息的遊戲有十四個不同結局，就由你在一介傭兵直至成為王家騎士之間所作的因、果去決定……

都市畫面用途一覽

城	參見國王（成為騎士後）
教會	可向司祭學習魔法，捐獻。向修女購買魔法物品。
旅館	住宿和記錄的地方。（宿泊する＝結束本月行動，記録する＝SAVE）
SHOPショップ	進行武器和防具的買賣
GUILDギルド	接受任務（成為團長後）
鬥技場	一對一淘汰賽，勝者可獲賞金
訓練所	可請教戰術，買入「單打獨鬥」時用的必殺技
酒吧	可以和酒保、歌姬等交談，收集情報。沒有任務時可和指揮官交涉，付款後可成為同伴（成為團長後），而和歌姬的感情好時會得到一些特別的情報…… *此外，部份城市還有其他收集情報用的地方

都市MENU

情報	
主人公情報	表示主角現在的資料。所持品：主角現有的物件，按A或C可看到有關物件資料。 必殺技：主角現在可用的必殺技資料
能力情報	各部隊的指揮官名，中隊長的身份，能力值表示。
人物情報	可看回主角曾見過的人物資料，主角自己是藍色，己方指揮官是綠色。
都市情報	可看到各都市（只限曾到達）的資料，包括文化度和設施，主角的到達次數等。
MEMOメモ	表示主角的預定行動和任務內容
裝備	主角的武器防具等物的裝備和扔棄
編成	各中隊編制變更（仍是中隊長時不會顯示）
設定	訊息表示速度和有關集團戰鬥的設定

操作

方向鍵	選擇指令／移動主角／移動游標／改變表示畫面
A鍵	地形．中隊情報（行軍／集團畫面中）
B鍵	取消／戰場MENU（行軍畫面中）／都市MENU（都市．室內畫面中）
C鍵	決定／繼續文字訊息
X鍵／Y鍵／Z鍵	不使用
L／R鍵	都市選擇（大陸畫面中）／中隊選擇（行軍畫面中）／建築物選擇（都市畫面中）／離開（室內畫面中）／換頁
START	遊戲開始

遊戲流程

月初

選擇都市和任務

室內畫面



都市畫面 選擇建築物

大陸畫面 選擇移動目的地

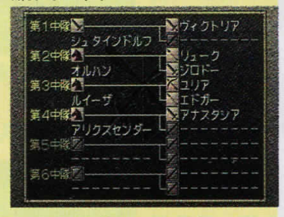
本月大事回顧

旅館




編成

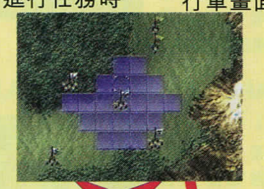
編成畫面



戰鬥

進行任務時

行軍畫面



集團戰鬥畫面



單打獨鬥畫面



完成任務



能力情報

能力值	
LV	LEVEL 等級
HP	HIT POINT體力，降至零便會強制撤退，有時會死亡
MP	MAGIC POWER魔法力
MV	MOVEMENT機動力，此數愈高則行軍畫面中的移動範圍愈愈廣
CP	COMMANDAR POWER統率力，此數愈高則愈能發揮傭兵的本來力量
AT	ATTACK攻擊力，此數愈高則攻擊威力愈高
DF	DEFANCE防禦力，此數愈高則損害愈小

集團戰時COMMAND

命令	
前進	必要CP2 指定小隊或全軍前進
防禦	必要CP2 指定小隊或全軍防禦
後退	必要CP2 指定小隊或全軍防禦
交代	必要 CP4 部隊前後列互換
*弓攻擊	必要 CP4 以弓箭作遠距離攻擊（有射程限制） *沒有弓兵系小隊時不會顯示
魔法	必要 CP4~8 指定的指揮官使用魔法

單打獨鬥時的COMMAND

攻擊時	
攻擊	向對手作普通攻擊
氣合	不攻擊，儲氣
必殺	使出不能回避、反擊的必殺技。視裝備武器的不同，必殺技的種類和必要氣合值都不同

防禦時	
防御	能減輕損傷
回避	避開攻擊，若失敗會受重創。但若成功則不會受傷，且氣合值能+1
反擊	不但將對手的攻擊避開，還能即時反擊，必要氣合值 1。

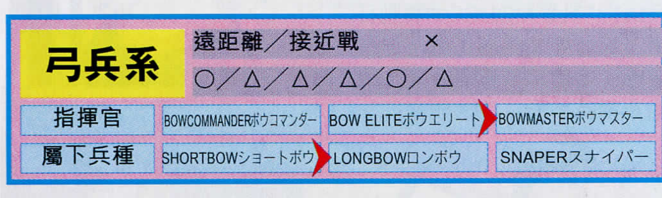
兵種表

兵種	長處／短處　在建築物中增強防禦力 地形適應：塔・村・砦・城/草原・道路・平地/沙漠・沙灘/海/森林/橋		
指揮官			
屬下兵種			

步兵系	槍兵／騎兵　○ ○／△／△／△／△／△		
指揮官	SWORD COMMANDERソードコマンダー	SWORD ELITEソードエリート	SWORDMASTERソードマスター
屬下兵種	FIGHTERファイター	GUARDIANガーディアン	ベルセルク

槍兵系	騎兵／步兵　○ ○／△／△／△／△／△		
指揮官	PIKE COMMANDERパイクコマンダー	PIKE ELITEパイクエリート	PIKE MASTERパイクマスタ
屬下兵種	PIKEパイク	方陣兵ファランクス	テルシオ

騎兵系	步兵／槍兵　× ×／○／×／×／×／△		
指揮官	HORSE COMMANDERホースコマンダー	HORSE ELITEホースエリート	HORSEMASTERホースマスター
屬下兵種	TROOPERトルーパー	ウィングフッサー	DRAGOONドラグーン



弓兵系	遠距離／接近戰　× ○／△／△／△／○／△		
指揮官	BOWCOMMANDERボウコマンダー	BOW ELITEボウエリート	BOWMASTERボウマスター
屬下兵種	SHORTBOWショートボウ	LONGBOWロンボウ	SNAPERスナイパー

神聖系	接近戰／魔法 × △／△／△／△／△／△		
指揮官	SUMMONERサモナー	ENCHANTERエンチャンター	——
屬下兵種	EARTH GOLEMエースゴレーム	STONE GOLEMスートンゴレーム	——

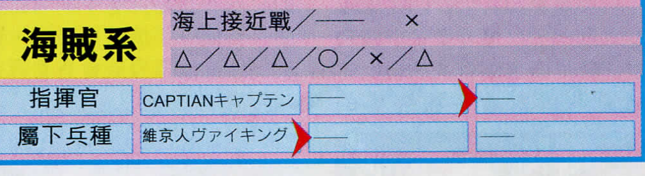
暗黑系	魔法／——　× △／△／△／△／△／△		
指揮官	NECROMANCERネクロマンサー	DARKMASTERダークマスター	——
屬下兵種	ZOMBILゾンビ	SKELETONスケルトン	——

非屬下兵種

盜賊系	槍兵／騎兵　○ ○／△／△／△／△／△		
指揮官	BOSSボス	——	——
屬下兵種	THIEFシーフ	——	——

山賊系	槍兵／騎兵　○ ○／△／△／△／△／△		
指揮官	HEADヘッド	——	——
屬下兵種	BANDITバンディット	——	——

異民族系	槍兵／騎兵　○ ○／△／△／△／△／△		
指揮官	BARBARIバルバー	——	——
屬下兵種	ASSASSINアサシン	——	——



海賊系	海上接近戰／——　× △／△／△／○／×／△		
指揮官	CAPTIANキャプテン	——	——
屬下兵種	維京人ヴァイキング	——	——

村人系	——／——　× ○／△／△／△／△／△		
指揮官	LEADERリーダー	——	——
屬下兵種	CAVEMANシビリアン	——	——

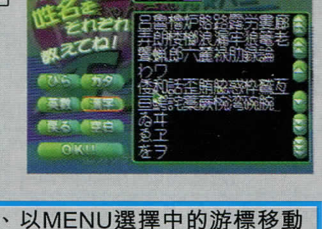




© COCKTAIL SOFT/ KID

AVG | 製造商：KID | 發售日：發售中（10月2日） | 價格：6800日圓 | 容量：CD-ROM | MEM | SEGA SATURN

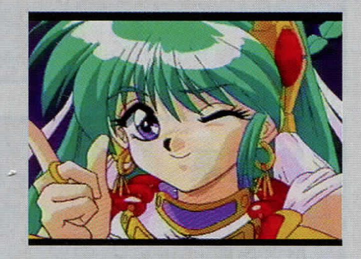
CAN CAN BUNNY EXTRA
美女一掃光！

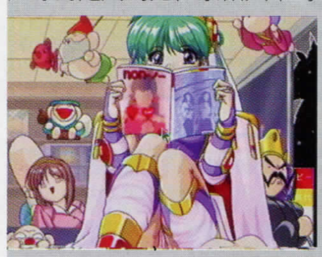


■輸入姓名

STORY

機緣巧恰之下，主人公再次遇上弁財天SWATTY和七福神，利用北極紫微大帝的北斗七星之力，將女緣賜與主人公託賴找尋星之碎片。然而他並不知道，SWATTY由於受到北極紫微大帝的神秘力量所影嚮，若在來次月圓亦未能尋獲星之碎片的話，SWATTY便要遵守約定成為北極紫微大帝的第一千個新娘，因而主人公亦赴來次月圓之前遍尋女緣和星之碎片……







遊戲內容

遊戲是ADVENTURE冒險型式進行，以搜集女子之緣和星之碎片為最終目的。與女子結交時，有着各種各樣的EVENT事件發生，然而在EVENT事件中，主人公所選擇的説話和行動亦有不同場面發生，若偶一不慎選擇錯誤，對於日後的故事發展會有着深遠的影嚮。





操作方法

CONTROL PAD

方向掣	各種指令、ICON、以MENU選擇中的游標移動
START掣	遊戲開始
A · C掣	選擇指令、ICON決定
B掣	召喚ICON、取消（對話中，消取訊息聲效後，再按掣作回復表示）
L · R掣	單邊按掣，游標的速度提昇一階段；而兩邊同按，則再提昇一階段

SHUTTLE MOUSE

A · C掣	選擇指令、ICON決定
START掣	遊戲開始
B掣	召喚ICON、取消（對話中，消取訊息聲效後，再按掣作回復表示）

SEGA MULTI CONTROLLER

ANALOG鍵	各種指令、ICON、以MENU選擇中的游標移動，方向掣使用中是使用不能
方向掣	各種指令、ICON、以MENU選擇中的游標移動，ANALOG鍵使用中是使用不能
START掣	遊戲開始
MODE SWITCH	SEGA MULTI CONTROLLER的MODE SWITCH，切換○（ANALOG MODE）
A · C掣	選擇指令、ICON決定
B掣	召喚ICON、取消（對話中，消取訊息聲效後，再按掣作回復表示）
L · R TRIGGER	單邊按掣，游標的速度提昇一階段；而兩邊同按，則再提昇一階段

遊戲畫面與游標

遊戲畫面上，游標的移動是以方向掣、ANALOG鍵、以及SHUTTLE MOUSE的移動行事，而游標於不同之場所亦有變化。當使用游標選擇適合的對象物時，能以決定作實行。

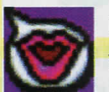



■目
望着、思索



■HAMMER
叩擊


■掌
觸碰


■口
説話



■靴
移動指定場所


■HEART
KISS


■矢印
移動指定以外之場所

ICON 說明

遊戲畫面上按B掣，能作召喚ICON的指令（但對話中召喚不能），利用游標移動往ICON之上按掣作實行。


■移動
移動時召喚

■SYSTEM
內有SAVE · LORD和SOUND等各項設定


■SAVE
選擇遊戲DATA作SAVE


■LORD
選擇遊戲DATA作讀取


■SOUND設定
STEREO · MONORAL切換，BGM、效果音SERIF的音量之調節



■END
遊戲終結，回到標題畫面

PRESENT



MUSIC

收錄遊戲內的BGM SOUND TEST模式。

ALBUM

收錄已完成女子的GRAPHIC畫面。

觀賞 MOVIE

完成遊戲後，能觀看遊戲中的MOIVE。

EXTRA STORY

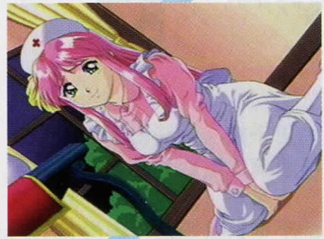
收錄遊戲本編已完成故事的女子和主人公之後話，選擇故事後能與遊戲本編同時進行。

美女大圖鑑～角色介紹～


◆SWATTY

◆青山 美沙生


◆久遠寺 綾


◆坂本 春菜


◆櫻澤 香織

◆杉田 千里


◆若宮 雪江

新追加角色


◆SAWADY


◆石鍋 環


◆東山 日奈緒



想見你…
妳的微笑在我心中

閱讀這段文章的各位看倌不知有否玩過KONAMI的《心跳回憶》？此作到目前為此仍不斷為玩家帶來驚嚇。大家會否期待同廠的第二波驚嚇呢？《想見你…》的遊戲性質跟《心跳回憶》類似，人物設定也不口多讓，比較特別是每位女角都有一套指定動作，究竟是什麼指定動作呢？大家且拭目而待吧！

SLG　MEM
製造商：KONAMI　發售日：九八年春天發售預定
售價：未定　記憶：未定
PlayStation

遊戲開始

一如以往的心跳回憶，玩者一開始遊戲電腦便會詢問你的個人資料如姓名、出生年月日和血型，另外會隨機抽一些問題待玩者解答，例如喜歡吃什麼生果、喜歡什麼季節之類才正式開始序幕。主角是一名十五歲剛升上高校一年級的學生。由於他父親被公司急調往美國，他不得不放棄原先合格的男子校，搬往祖母的家居住而就讀於附近的桃花學院。

某日，主角接到父親打來的不幸長途電話，謂做爸爸的見兒子還未有女友，就做媒介紹一位好女孩給他認識。其後收到寄來的那幅「未婚妻」相片，居然是一頭大肥豬。主角當即決意在兩親三年後春天歸來之前，一定要自己找尋理想的對象，決定脫離這個可想像的修羅地獄。

開學的一天，命運讓主角撞倒同是桃學高校一年級的二宮千菜，並認識到她的雙胞妹妹麻子。巧合地文武雙全的花花公子朋友，三好直人，又是桃學高校的一年級生，看他一面對千菜深感興趣的樣子，莫非他將會是主角的情敵！？這天回家途中，主角碰見了女性版月老二宮麻子，她似乎很討厭直人(她稱其為納豆)，並答應會幫主角解決戀愛方面的煩惱，更率先為他提供了二宮家電話號碼一條。主角的明日就是為自己未來而奮鬥的起點。


■《想見你…》的能力表


■三好直人







角色介紹

二宮千菜（にのみやちな）

愛稱：千妹妹	誕生日：6月6日
血型：A型	學年：與主角同級

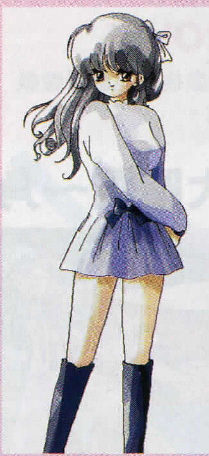
麻子的評價

住在主人翁的隔鄰，美人孖生姊妹中的姐姐。亦即是麻子的姐姐。她唯一美中不足之處是有點傻頭傻腦。未有男朋友歷…15年。(換句話說即從未有男朋友)

喜歡的類型：根本從未想過結交男朋友，這才是最叫人擔心的地方。
兼職：說過要是考入高校，就想到西餅店做兼職。她的興趣是造糕點。

喜歡的東西：毛公仔	討厭的東西：鬼故
身高：160CM	體重：秘密
三圍：B84 • W57 • H85	喜歡去的場所：公園







二宮麻子（にのみやあさこ）

愛稱：さこ　誕生日：6月6日
血型：A型　學年：與主角同級

麻子的評價

麻子是徵求異性朋友少男少女的好幫手。亦很樂意為主角撮合因緣，但是若不好好鍛練自己的話戀愛的願望是不能達成的。

喜歡的類型：暫時還未有結交男朋友的打算。
兼職：由於很忙未有予定會做。　喜歡的東西：甜食
討厭的東西：高的地方　身高：159CM
體重：秘密　三圍：秘密•秘密•秘密
喜歡去的場所：學校

篠崎百合華（しのざきゆりか）

愛稱：百合華小姐　誕生日：11月27日
血型：A型　學年：高主角一級

麻子的評價

風紀委員的大小姐。每日朝早都會守在學校正門前擔當其風紀的職務。有很多女性的擁躉。她的愛情履歷…不明。

喜歡的類型：身為學生應該有很多其他東西可做，似乎認為戀愛是一種負累。

兼職：偶然會在書店遇見她，會不會是在那裡當兼職呢？
喜歡的東西：PUZZLE　討厭的東西：謊言
身高：166CM　體重：秘密
三圍：B84•W58•H86　喜歡去的場所：圖書館

入江里沙（いりえりさ）

愛稱：里沙　誕生日：8月3日
血型：B型　學年：高主角一級

麻子的評價

不會經常在校內見到她，可能是她本來就不喜歡學校。她的愛情履歷…曾見過她在市內跟男子走在一起想必是她的男朋友了。

喜歡的類型：跟和她差不多年紀的同級生不感興趣。給人很成熟的感覺。
兼職：好像在繁華街當兼職。　喜歡的東西：古怪的東西
討厭的東西：直射陽光　身高：162CM
體重：秘密　三圍：B79•W55•H82
喜歡去的場所：夜之街道

藍原ひびき（あいはらひびき）

愛稱：比姬　誕生日：3月14日
血型：B型　學年：與主角同級

麻子的評價

志願當偶像派的可愛女性。自稱細流町的歌姬鳥，一旦大笑即不能停止，被人暗地裡稱為搞笑偶像。她已經有一年未再結交男朋友了。

喜歡的類型：有型有款很出風頭的人，但是比自己出風頭的人卻很討厭。
兼職：好像在卡拉OK店內當兼職，但一直只有她唱歌的份兒。
喜歡的東西：飾物　討厭的東西：比自己出風頭的人
身高：158CM　體重：秘密
三圍：B83•W57•H84　喜歡去的場所：卡拉OK店

神崎絢（しんじょうあや）

愛稱：絢　誕生日：7月3日
血型：A型　學年：與主角同級

麻子的評價

深受歡迎的女性化人物，格調不錯，擁有一把油亮充滿光澤的秀髮。未有男朋友歷…15年。

喜歡的類型：好像喜歡身型魁梧的男仕，雖然當事人口中說對此並無興趣…。
兼職：朝早好似在兼職派報紙。　喜歡的東西：認真
討厭的東西：蟑螂　身高：167CM
體重：秘密　三圍：B86•W61•H87
喜歡去的場所：道場

楠木友美（くすきともみ）

愛稱：友美　誕生日：5月9日
血型：A型　學年：低主角一級

麻子的評價

桃花女三笨蛋中的一員。家勢和加奈子相當，一樣出於富家。有個性雖是好，不過就有點失敗。歷十四年未有男朋友。

喜歡的類型：似乎患上男性恐懼症，在異性面前會感到怯場。意外地對年紀比較小的有一手。

兼職：有幫手打理市中糖果屋的店務，雖然她好像分毫不收。
喜歡的東西：綠龜達仔　討厭的東西：游泳
身高：154CM　體重：秘密
三圍：B79•W62•H87　喜歡去的場所：綠日（日本節日）

星野映美（ほしのえみ）

愛稱：映美　誕生日：11月13日
血型：AB型　學年：低主角一級

麻子的評價

桃花女三笨蛋中的一員。三人中最普通的人。自稱最為性感，不知為什麼原因似乎不甚喜歡家內的姐姐。歷三年未結交過男友。

喜歡的類型：喜歡只對自己關懷備至的人，並不拘泥於對方的外表。
兼職：希望升上高中就能找份兼職，因為三笨蛋的其他二人都很富有。
喜歡的東西：SHOPPING　討厭的東西：輕浮、花心
身高：155CM　體重：秘密
三圍：B82•W59•H83　喜歡去的場所：百貨公司

遠籐加奈子（えんどうかなこ）

愛稱：加奈　誕生日：11月11日
血型：O型　學年：低主角一級

麻子的評價

自稱桃花女三人女子組，通稱三笨蛋的領導。桃花學院理事長之女傳聞她有份鼓吹男女同校化（桃花學園原是女校）。從未有戀愛經驗。

喜歡的類型：喜歡有型的人，特別是惹人注目，又肯聽她撒嬌的人。
兼職：因為有錢所以不用兼職，經常拿着信用咭購物。
喜歡的東西：糖果　討厭的東西：芹菜
身高：154CM　體重：秘密
三圍：秘密•秘密•秘密　喜歡去的場所：山、海



FIGHTING武術

全亞洲武術綜合擂台賽開場！

亞細亞各地實在的武鬥家聚首一堂，以比賽決定誰來奪得「亞細亞最強流派」之稱譽，成為《FIGHTING 武術》故事背景中的引子。

FIG 製造商：KONAMI　發售日：9月預定
2P　AD

操作大系

遊戲簡化方向桿使用特殊操作，造出前方DASH、BACK STEP和以對手為軸心的橫移動，原創的「FREE WALK SYSTEM」系統令角色移動速度於場景中能敏捷地作縱橫無盡的繞進驅馳。戰鬥沿用3D POLYGON格鬥世界的法則，以方向桿加上拳腳防禦掣的組合，將亞細亞各地實在武術模擬表現出來，而每位角色的豐富華麗技，全由武術家們通力合作模擬MOTION CAPTURE，以徹底真實為目標，重現亞細亞的格鬥文化。



操作方法

方向桿	角色之移動
→	輕按輸入方向
→（紅）	拉着輸入方向
G	GURAD 防禦掣（防禦中移動不能）、DOWN 回避
P	PUNCH 拳掣
K	KICK 腳掣
↓（紅）	蹲下
普通跳躍	↓ ↑
大跳躍	↓ ↑（紅）
繞進・橫移動	↑ / ↓
步移	←/ →（紅）
DASH	←/ →
疾走	→→（紅）
捌技・攻擊回避・上段	← G + P
捌技・攻擊回避・中段	↙ G + P

亞細亞的武術攻防

炸裂！一擊必殺秘奧義「絕招技」

《FIGHTING武術》除了以真實型為格鬥遊戲目標之外，亦加進「武術GAUGE SYSTEM」和「絕招技」等系統。在畫面的上部角色體力GAUGE之側有着武術變化GAUGE章紋「雲龍炎紋」，於真實作戰狀態中角色以技攻擊對手，雲龍炎紋會發出光輝，偶發性的秘奧義GAUGE，在MAXIMUM狀態下輸入指令，各角色便能使出獨自的「絕招技」。「絕招技」發動後，在有限的時間中，角色亦會隨雲龍炎紋發出極光。而「絕招技」乃各武術流派中的秘奧義「最強一擊」，其性質亦會因角色而有異，有的會是打擊技、有的會是投擊判定技、有的會是防禦不能的一發逆轉超秘技。

初心者可變系統「AUTO MODE」

在角色選擇時能設定遊戲系統「AUTO MODE」，利用方向桿操控角色，以連打攻擊造出強力的連續技和連攜技。然而遊戲亦加入CPU AI機能積蓄玩者的技巧，再於「AUTO MODE」中複製利用，此外拼棄繁雜的指令，改用近身戰以掣連打能使用投技、簡易絕招技及自動防守等親切系統，令初心者更易上手。但若忌嫌操作簡單的格鬥能手，亦可以選擇通常操作系統「MANUAL MODE」，視乎玩者對應的系統而作出改變。







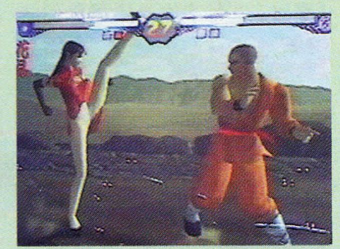




防禦系特殊操作

遊戲中的一擊必殺特殊攻擊乃秘奧義「絕招技」，而將打擊系攻擊全般卸去，成功把對手狙擊回避反擊，反守為攻的防禦系特殊技則是「捌技・攻擊回避」。「捌技・攻擊回避」共分上段和中段兩種，「捌技・攻擊回避・上段」主要將對手的上段攻擊卸去，而「捌技・攻擊回避・中段」則主要卸去對手的中段攻擊，但下段的足拂狙擊是不能卸去。「捌技・攻擊回避」除了講求對技時間的掌握之外，更能破壞對手連攜和攻擊判定，只要熟練便能成為非常強力的防禦系統。此外，遊戲亦有着防止轉倒的「DOWN回避」和防禦投技的「解拆投技」，令攻防變得更有趣。







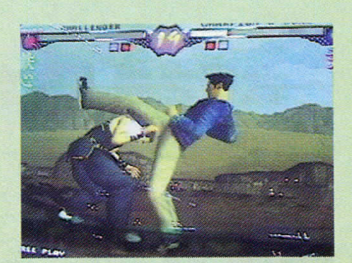


BEST PLAYER RANKING「BEST PLAYER AI 對戰 MODE」

CPU AI 學習機能

由於遊戲基板內載入本格的戰鬥思考回路CPU AI機能，因此玩者使用的動作、攻擊模式、各式各樣的連攜技和連續技，基板的學習機能會不斷吸收戰鬥之數據，令CPU的攻擊模式會因學習進化而有所不同，使遊戲更有趣，緊張感倍增。









■晝夜四時、下雪落雨，環境皆不盡相同

登場角色・新技表公開！！

～宿敵之戰～骨法空手道・鳳刹那



一名修練骨法空手道的高中生，不拘泥於傳統的骨法之術，憑值自由實戰，以不敗的姿態稱霸學生空手道錦標賽。然而在道場夏季集訓之地沖繩裏，他與響涉等其他流派進行比賽，終於初嘗敗北的滋味。這時刹那抬起頭望著把他打倒於地上的響，直接感受到他就是自己的宿敵。為了擊敗響，因而以學生身份在大賽中登場。

固有技	
顎打	↙P
延髓蹴	↗G＋K
拂蹴	↓G＋K
浴蹴	→G＋K
連續技	
連續掌底摺蹴	PPP↘PK
突返胴蹴	↙KK
掌底壓掌擊	近距離時→P＋KPPP
捻獨樂昇天蹴	→P＋KPK
投技	
膝蹴（田）固	↘↘G＋P

～天才女性武術家～形意拳・花月



台灣的有名家族「花家」的獨女。花家在中國是有名的財閥，也是精於武術的家族，於中國文化大革命時代遷移往台灣從商。然而花月在12歲時才正式地開始修習武術，但由於受到兒時在花家學習的武術所影響，因而對武術的理解力非常之高。另外她為了補足女性在力量上的差距，學習憑基本而忠實的動作來增加拳勁的方法。

固有技	
熊形拳	↘P
孔燕手	←P
横拳	←↘P
砲拳	↓↘→P＋K
劈拳	→P＋K
疾步燕形拳	↘P＋K＋G
連續技	
連環龍形手	PP↘K↓P
虎撲手	↘KP
投技	
燕形回落	↘G＋P

～少林高手～羅漢拳・小虎



有着中國武術大賽五連霸的經驗，於5歲時便遁入空門，法號「妙宗」。在18歲那年為了繼續修練武術而還俗，並在城裏教育兒童讀書和棍棒拳術。兩年後，在眾人的推薦之下參加中央擂台賽，取得冠軍。雖然中央國技館曾有意招攬他為新掌門，但他卻以年紀尚輕的理由拒絕了。現則在城裏當少年們的武術指導。

固有技	
雙飛腳	↖K
轉身二起腳	遠距離時→→G＋K
雙掃手	↓P＋K
豹雙掌	↓→P
沈身昇腳	↘↘K
連續技	
低三蹴	↙K↓K↓K
大鳳旋翔	↘P＋KPP
羅漢老六神擊	→P＋KPPPPP＋K
投技	
心意把	↙→G＋P

～寓意創造、秘傳之古武術～沖繩唐手・響涉



是沖繩流古武術「首里手」秘傳一族之後裔。雖然是秘傳招式，但部份的招式亦能在外間見到。然而經他改良後的沖繩唐手，更能補足空手道的不善之處。由於他是不屬於任何團體的孤獨武術家，因而使用「響涉」這名字作為隱藏身份的偽名。

固有技	
足刈手刀	↙P
背手	←P
虎口	←→P＋K
上猿肘	↘↘P
內腕刀	→→→P
連續技	
獅子吼旋風腳	←←PPK
內迴連打	P＋KP＋K
連擊虎口	PPP←→P
投技	
抱落	↘G＋P

～發揮禁招的強大之處～跆拳道・尹盛（田）



在跆拳道未成為比賽武術之前，他學習的是其父親所傳授跆拳道之術。雖然他為跆拳道變成職業比賽而感到高興，但卻因為比賽漸漸失去武術性而感到悲傷。由於他會在比賽中無意識地使出禁招，所以他亦不屬於任何團體。然而在實戰中，他卻能發揮出其特別強大之處。

固有技	
UP CHAGI	右足於前←K
SIDE STEP KICK	←↘K
FRONT LEG CUTTER	右足於前↙G＋K
連續技	
COMBO REVERSE EDGE	PP←KK
PUNCH SIDE KICK	右足於前P←K
PUNCH LEG CUTTER	左足於前P↓K
PAKKASO KICK	P＋KK
TRICKY SPEAR	↙KK
投技	
HOLD CRUSH	→↓G＋P

～武術之鐵人～意拳・金剛寺鐵心



年青時為了修練拳術而遠赴北京，一邊當日語學校講師，一邊則修練武術，同時亦遇上了意拳的名手遂拜他為師，正式地學習意拳，轉眼就十年。雖然在香港當上各種不同的武術指導，但仍沒有對自己的修練稍作怠慢。

固有技	
貫手	←P
後馬蹴	←←K
手刀	↑P＋K
意拳蹴	→→G＋K
上發力	蹲着時↘P＋K
連續技	
拳肘上勾	P→PP
連旋轉捶	↘PP←PP
背勢鞭連掃	→P＋K↙K
連拳轉身拂	PP←P↓P

～十項全能的高手～星式太極拳・星魁老師



星式太極拳的鼻祖，最初在永年縣當藥師，同時還拜當年有名的拳師楊學習武術，進行刀、槍、拳術等修練。他窮盡一身的精力，終能創造出自己的武術架式十三勢，但直到現在仍不能建立自己的門派。

固有技	
後掃旋腿	↙G＋K
七寸靠	→→P
旋風拳	↓↘→P＋K
蒼弓引手	→P＋K
連續技	
三連鞭	P＋KPP
搬攬掌	←PPP
星進蹴腿	→PPPP→KK
特殊技	
左面斜勢	P＋K＋G
投技	
海底針	←→G＋P

～重振柔術道場的少女～早乙女流柔術・早乙女椿



自幼雙親早逝的椿，承繼由柳生心眼流兵術流傳到現在的早乙女流柔術管理道場，亦有很多人以椿為目標而前來拜師學藝，但卻有着很多門下生抵受不了嚴格的修練而逃走。雖然單憑這少數的門下生總算也可以維持生計，但為着令養育自己成人的祖父能夠安享晚年，椿要取得今次大賽的冠軍，令早乙女流柔術的名字響遍全國，令更多人慕名而來。

固有技	
切手	↑/↗P
寒椿	→P＋K
體當	蹲着時P＋K
諸手上	↘P＋K
連續技	
二段下段當	↙PP
首打連打	↖PP
特殊技	
後轉	←G＋P＋K
投技	
抱蹺內掛	←→G＋P
首取俵投	對手蹲着時↓G＋P



MAGIC：The Gathering～BATTLEMAGE

魔法風雲變起

在不穩定的行星Dominaria（意謂星雲Dominia之頌），星旅者(Planewalker)之間再度爆發爭戰，狂者Ravidel能否統一全球，抑或給其他星旅者阻止呢？一切還看你的行動。

SLG　製造商：ACCLAIM　記憶：1 Block
2P　MEM　PlayStation

全球最受歡迎的Collectible Card Game（簡稱CCG）「魔法風雲會」（MAGIC: The Gathering）終於出現於Playstation，今次移植自第一套電腦版本，換言之是採取實時戰鬥系統，與平時玩法有極大分別。

模式說明

「Archive」可說是魔法咭圖覽，除了能欣賞油畫之外，也能知道各咭的功效，不過只收錄了Fourth Edition；「Duel」是對戰模式，可以1P VS CPU和1P VS 2P，無論接觸過「魔法風雲會」與否，最好先在這處適應系統；而「Campaign」是讓玩者扮演其中的星旅者進行大戰，勝利條件是打敗Ravidel。

Campaign 畫面說明



戰鬥畫面說明



操作指令

按鍵	功能
×	施行魔法
□	觀看魔法資料／選擇目標及法器
△	快速效應選擇
○	DISCARD
R1	喚出／隱藏視窗
緊按R2，按↑／↓	畫面在星旅者之間切換
緊按R2，按←／→	畫面在召喚生物之間切換
緊按L2，按↑／↓	畫面放大／縮小

玩法概述



簡單而言，是以咭牌來進行的戰鬥，通常每位星旅者都有特定的咭牌組合，大家先從地形牌（山、島、平原、森林和沼澤）取得各種瑪拉（MANA），用這些瑪拉施行各種魔法，若是召喚生物，便按□掣選擇它們，再決定攻擊目標，總之把對方的20個生命點悉數減盡。

至於「Campaign」模式，首先按下攻擊圖示（閃電），把浮標指向你發動攻擊的領土，然後選擇相連的地方，這時會有所遭遇，作出回應後，便會得到新的魔法咭，喪失魔法咭或進行戰鬥，取得的新領土就變成你的顏色。



必須注意事項

由於採取實時戰鬥系統，所以改變了不少部分規則，新舊玩者必須注意。

1. 遊戲以約30秒為一回合，但各步驟次序並沒改變。
2. 取消了MANA BURNING條例，故可以把瑪拉一直保留，並不會扣除生命點。
3. 每張地形牌被取得瑪拉後會報銷（術語為Sacrifice），惟在每一回合的UNKEEP步驟時候，自動回復瑪拉。
4. 召喚衰弱（Summon Sickness）條例取消，而決定攻擊目標後，沒死的召喚生物會在下回合自動攻擊同一目標。
5. 因為不會特意顯示咭牌能力，為免浪費時間，請預先謹記各張咭牌的能力。
6. 由於「魔法風雲會」規則極為複雜，絕不能在三言兩語之間詳述，有關其他條例，請細閱CCG說明書或名為<MAGIC: The Gathering～The Pocket Players' Guide>的（英文版或日文版）書籍。








精采的OPENING片段



NAMCO MUSEUM ENCORE

咁豪華嘅遊戲，大家見過未？

ETC	製造商：NAMCO	發售日期：10月30日
	售價：5800日圓	記憶：1 BLOCK
2P / MEM	PlayStation	

早陣子曾大家帶來過一隻名叫《NAMCO MUSEUM ENCORE》的遊戲，現在，又有她的新消息了，看過之後包大家異口同聲說一句：「好富貴呀！」

真實的接待員小姐

哈！不要以為我們是一群好色之徒，不過，女性的人物往往是人們注視的對像，就像是《NAMCO MUSEUM》系列之中的接待員小姐一樣，在上次介紹時已說過她是歷代的接待員，大家對她也一定會有所印像，不過，有一點相信大家一定不會知道的，原來這位在遊戲之中的接待員小姐是真實的存在着。

在現代的大都市裏，有很多工作已經是由機械取代人類的位置，例如一些危險的工作；機械性的工作程序也已是由機械來負責，不過，想不到連接待也可以由機械人來擔任，如果各位有幸到「NAMCO本社」一行的話，便會知道這是事實，在《NAMCO MUSEUM》系列之中的接待員小姐便是「NAMCO本社」的接待員，真是真實得不可以再真實了！



■「大家好！有甚麼可以幫助大家的呢？」

遊戲也玩大解剖？

正如上5集《NAMCO MUSEUM》一樣，在每個遊戲之中，玩者也可以得到非常多關於該遊戲的情報，而且更可以看到遊戲機板的真面目，不過，這次的《NAMCO MUSEUM ENCORE》便不同了，玩者除了可以看到機板之外，更加可以看到整部機體的內部，可謂有得睇的也以看到了，真是夠深入，絕對可以深足玩者的求知心態。



■這是放在《ROLLING THUNDER》遊戲機上的圖片。

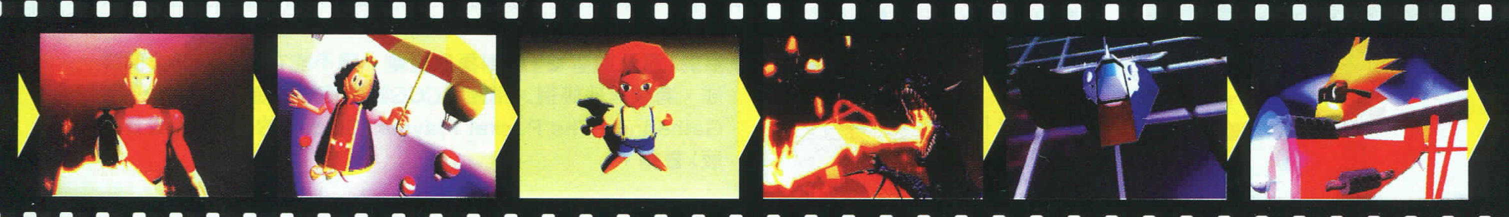


■這便是SKYKID機體的「解剖圖」了。

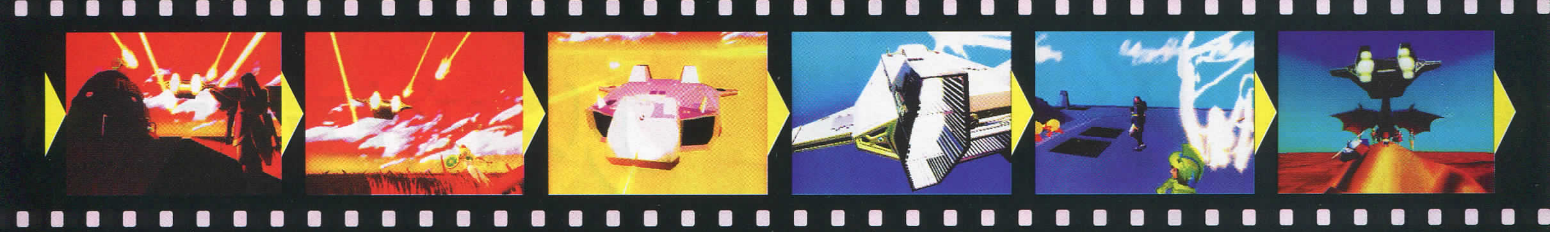
《NAMCO MUSEUM ENCORE》內有甚麼？

這個當然不是指《NAMCO MUSEUM ENCORE》之中有甚麼遊戲，因為在上兩次介紹中已為大家講述過了，所以亦不用在這裏再說一次，不過，由於《NAMCO MUSEUM ENCORE》是有特別版的，所以便要為大家介紹一下這特別版的「內涵」。在《NAMCO博物館ENCORE》的特別版之中，除了有《NAMCO MUSEUM ENCORE》這遊戲之外，更有一個非常巨大的豪華「禮盒」，至於這個盒的一切，會在下面加以介紹。


■這便是《NAMCO MUSEUM ENCORE》實物的樣貌！







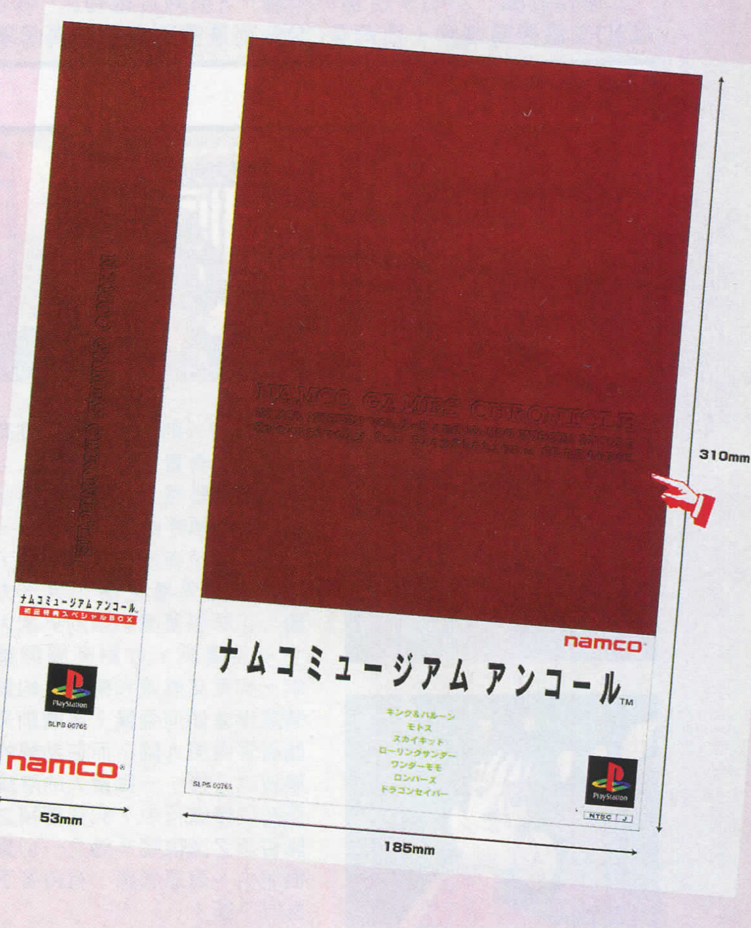
超豪華的包裝

相信各位有玩過《NAMCO博物館》系列的話，一定會知道遊戲碟面和盒面也是印有「NACOM」的字樣，而這次推出的《NAMCO博物館ENCORE》便是以「®」(即是COPYRIGHT)為標記，不過，這亦只是系列遊戲的特別安排，而《NAMCO博物館ENCORE》最特別的便是其「特別版」，因為《NAMCO博物館ENCORE》的特別版是一個非常精美的盒裝，在盒內雖然只是有《NAMCO博物館ENCORE》一隻遊戲，不過，卻預留了空位給玩者將以往的5隻也一併放進去，成為一個真正的「NAMCO博物館」。以下便是這個「超豪華盒裝」的資料介紹：

「盒」的打開方法：



特別版盒裝的呎碼：







火龍娘

AVG	製造商：GUST	發售日：9月25日
MEM	價格：6800日圓	記憶：1 BLOCK

PlayStation

情爲何物，直教生死相許！

原作為藤　水名子所寫的小說－《色判官絕句》，現在將其遊戲化，名為《火龍娘》。遊戲中的人物和建築物等全是以3D立體多邊製作，而兩隻CD分別是柳判官編和高悠環編，令玩者可以選擇以男主角或女主角的身份去參與遊戲。

故事簡介

話說明代中葉時，與東洋日本常有貿易往來的中國港口－寧波港，當中除了繁華之外，更是男女相會結識的好地方。男主角－柳禎之，位職中央政府的判官，剛接到明朝皇帝的密令而到達寧波，調查當地不正當的貿易行為。女主角





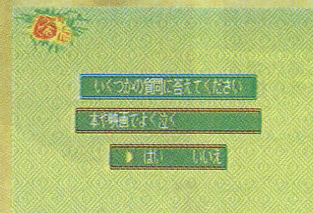
－高悠環，則為當地一家姓高的女兒，負責監督碼頭工人；由於她的性格火爆剛烈，所以當地人都稱呼她－「火龍娘」。二人在寧波這地方一見如故，不覺產生愛慕之情。另一方面，正單戀著高悠環的吳家大少－吳鷹訓，亦對高展開追求。究竟高悠環和柳禎之的愛情故事會如何發展？吳鷹訓又能否奪得美人歸？而在熱鬧的寧波港背後，一個重大的陰謀正在慢慢進行中，究竟柳禎之能否將之識破呢？總之一切愛恨情仇，恩恩怨怨，有待各下自行了斷！







遊戲特色



■ 進入遊戲前會有問題以評估主角最初的性格。

遊戲主要分為柳禎之編和高悠環編兩隻CD，故此玩者可以以男主角或女主角的角度來開展故事。在主角對話的時候，會出現不同的回答供玩者選擇，而這是會直接影響到主角性格的發展，以及結局時二





■ 同一場面，但鏡頭角度及對話均有差異。

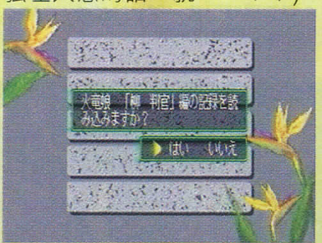


■ 對話時選擇的不同回應，會令主角的性格產生變化。

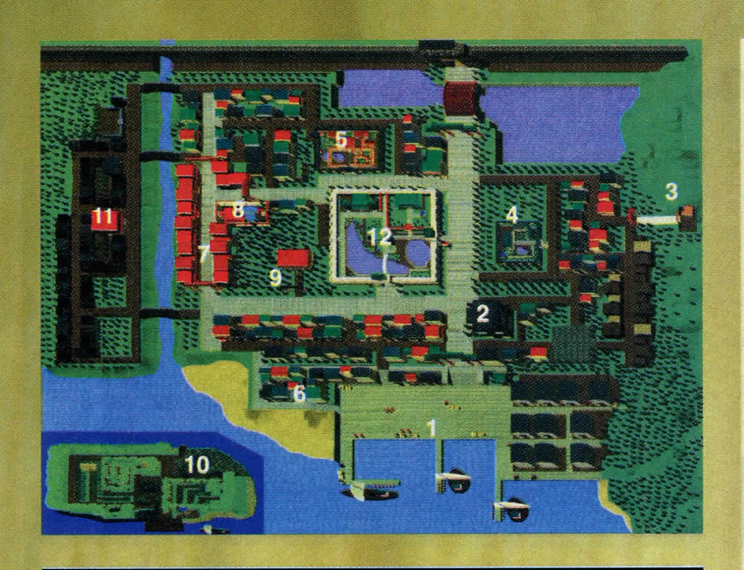
人的相性度數。換言之，主角性格本身就是玩者性格的反映，故此玩者可以將遊戲的記錄與友人交換，看看友人如何面對擁有著玩者性格的主角，及最後結束時玩者與友人的相性度。(若與女友或意中人交換，當然有趣，但萬一相性度強差人意的話，就……？！)



■ 二人相性度，由此可知雙方是否真的可成一對。



■ 若主角的性格就是男朋友的話，那……。



寧波港全圖

1. **寧波港**
   與日本常有貿易往來的大港口。
2. **市舶司**
   負責檢查進出港口船隻，以及港口治安的政府機關。
3. **紫陽花庵**
   開有紫陽花的小庵，有尼姑居住。
4. **高家**
   高悠環的家。
5. **吳家**
   吳鷹訓的家。
6. **五平爺的酒鋪**
   樸素的商店，高悠環常常出現的地方。
7. **朱街**
   兩旁建有各式各樣商店和樓房的大街，時時人山人海，熱鬧非常。
8. **苑月樓**
   玉鳳所住的地方，亦是吳家經常用來接待客人的場所。
9. **阿育王寺**
   供女子祈求姻緣的寺廟，東真寶常到之地。
10. **舟山**
   在寧波港三十里外的一座小島，中國海軍的基地。
11. **敍蘇人飯店**
   一間裝修得富麗堂皇的飯店，憑一道菜式－「春片」而享負盛名。
12. **寧波城**
   四面皆有城牆所保護，城中有塔和寺廟等建築物。

登場人物相關圖

柳禎之
判官，29歲，擁有一把長長秀髮的美男子，懂武術，而且琴棋書畫樣樣精。為人疾惡如仇，外表冷靜，實內心熱情非常；是故事中的男主角。

玉鳳
29歲，住在苑月樓的美女，成熟艷麗的女人，是女主角的頭號情敵。



高悠環
18歲，性格火爆的女主角，充滿男子氣，故有「火龍娘」的稱號。

東真寶
18歲，東八成的妹妹；是高悠環的近身侍從和閨中密友。



馬元籍
提舉，32歲，與柳楨之到寧波調查的同事。

五平爺
一間酒屋的老闆，為人有善，和藹可親，更時常提供有用的意見予玩者。

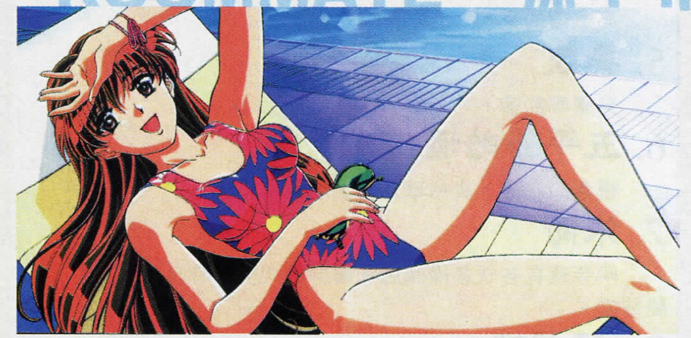


吳鷹訓
25歲，繼承吳家航運業務的人，體格魁梧；正單戀著高悠環。



長孫慶
以往曾在吳家工作，今日已獨自出外謀生；其貌不揚，名符其實的小人。

ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～

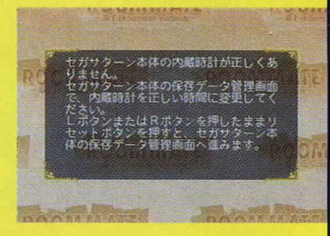


SLG MEM
製造商：DATAM POLYSTAR
發售日：發售中(9月25日) 價格：5800日圓
SEGA SATURN

請注意

先旨聲明，此遊戲是根據SEAGSATURN的內置時鐘配合現實時間以REAL TIME形式進行，若刻意將時鐘和日期妥意調節，對於遊戲和記錄會產生不良的影響，這點可要注意。





初回限定 OMAKE

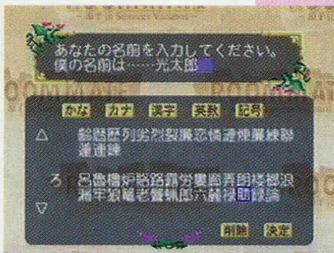
初回限定版的《ROOMMATE～涼子in Summer Vacation～》會隨遊戲附送三張TRADING CARD，與較早前所推出的《ROOMMATE井上涼子～見到彩虹的夏日》SOUNDTRACK內之三張TRADING CARD是一套的，全套為九張，然而餘下之三張TRADING CARD則要以遊戲及SOUNDTRACK內的應募券，寄回日本換取便可。

操作方法

方向掣	角色與MAP畫面中游標之移動
START掣	遊戲之開始
A · C掣	決定、畫面之切換
B掣	取消與輸入姓名時作文字刪除







■輸入姓名

井上涼子 PROFOLE

出生日期：1979年11月4日(滿17歲，高校3年生)
血型：O型
身高：158cm
體重：44kg
SIZE：B 85cm · W 58cm · H 86cm
家庭成員：父母雙親、弟和愛犬
興趣：讀書、音樂(包括聽、唱和GUITAR演奏)、TENNIS、寫詩、散步及園藝(HERB葯草、喜歡種植和觀賞植物之盤栽)
身體特徵：健康女孩一名，直長頭髮(LONG STRAIGHT HAIR)，淺茶色眼睛
性格：認真而且非常努力，間中比較易哭，浪漫的主義者(發夢那時……)
得意科目：英語、國語
非擅長科目：數學(非常之差……)
所屬部：網球部(移居美國後成為無主孤魂……)

登場人物資料設定

井上涼子～ MONOLOGUE ～

◆家庭環境

辛勤工作於商社的父親、專業主婦的母親、以及還是小學生的弟弟之四人家庭。年幼時，居住於山之手MANSION，後來舉家遷出搬往別處。因而曾就讀公立小學，中學則在都立橘南高校進學。







◆戀愛

入學高校後，喜歡上網球部的慎吾，但於2年生時宣告分手，落得失戀收場。現在則對曾同居兩個月的青年(其父親好友之兒子，亦即是玩者……)抱有愛慕之情(但連自己也不清楚)。







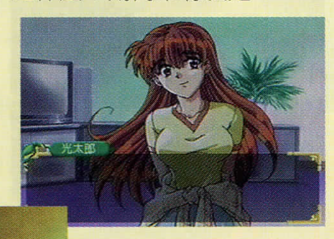


◆將來夢想

喜愛英語的她，希望能應用於工作之上，但具體的職業是什麼？則尚未有決定。

◆升學

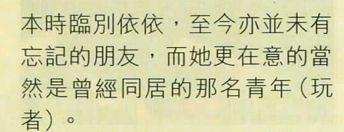
希望能於日本之大學就讀進學，但現實終歸事實，有感就算安然赴考亦未能合格而回。





◆返國

得悉母親病倒的消息，急赴美國，在數月間晝夜安定母親的情緒。她利用夏休假期的日子，與朋友一同返回日本，再會當日離開日本時臨別依依，至今亦並未有忘記的朋友，而她更在意的當然是曾經同居的那名青年(玩者)。









涼子父

國際性公司大手商社的勤務ELITE BUSINESSMAN，年齡已為40有半，後來受公司賞識被派往NEW YORK支社工作。兩個月後，為公司負責重要的計劃，因而埋頭工作乏略了家人，引致涼子的母親情緒陷入不安，舊病復發。現在工作亦告一段落，一家人能平安相聚。

弟・井上剛

10歲，活潑的小學四年生，經常與涼子吵咀的對手，對日本J-LEAGUE非常狂熱之少年。移居美國後卻漸忘熱愛的足球，熱束於棒球和籃球。

涼子叔父

涼子父之弟，自由編輯一名，年齡將近40，獨身，主要以寫科學雜誌的文章，對涼子和剛講解很多有趣的科學與自然EPISODE。得悉涼子從日本歸來的消息時，正準備製作一個特輯……

涼子母

專業主婦，年齡剛40出頭，與同職的丈夫結婚。她性格最不濟的地方，便是對事物深沈的一面太多憂慮，因而令精神狀態不能穩定。居於日本時，丈夫出國工作，煩惱、焦慮與不安使她再次病倒。現在一家團聚，情緒亦已無大礙。

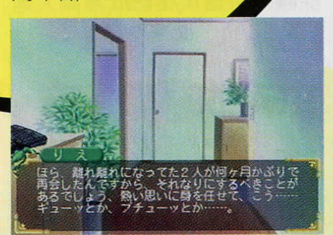
愛犬・良

於美國之家所飼養的愛犬，GOLDEN RETRIEVER，涼子家族的剛代為取名「良」，而與良散步便成涼子每日的公課。

中山理惠

涼子的好友，曾是2年生時的同班同學，與涼子溫柔的性格剛成對極，是涼子傾訴煩惱的好知己。為事積極的女子，對戀愛就更為積極，但她現實交際中，卻比涼子成積還要差。本身並無進身大學的志，而其母親則強勸進學，口角不斷。





DAISY

涼子的朋友，於美國出生的日本人，15歲，性格堅強的女子，在不習慣環境中會感困惑，常跟隨涼子的少女。

山本正廣

曾為涼子的同班同學，是所屬足球部的皇牌球員，非常受女孩子們的歡迎，對涼子抱有好感，積極態度型，但越想取悅涼子，卻越令涼子反感。





風之古洛羅亞～door to phantomile～

人物舞台大介紹



＊畫面仍屬開發中

舞 台 解 說

風之村布利加魯

古洛羅亞所居住的村莊，自少便與好友希布一起於此。大風車小屋是風之村的中心心臟地帶。而風之村的居民懂得利用風力推動產生能量，利用此技術將材料加工，連鄰近的水之國亦得需要借助其技術的幫助。

在大風車背後，有着能採掘發光之石的礦山。在礦山的全盛時期，曾有很多人在這裏採礦，可惜現在已成為無人理會的廢坑。礦山之頂峰，有着令人們知道時間的「鐘之丘」，當日間吹着「時之風」時，鐘之丘會響起美妙的鐘聲，令在礦山中工作的人，從鐘音得悉時間。而這礦山之父「巴魯」，現居住於幻之國度月之國，與稱為傳説之歌姬妮科斯在傳説之夢中。崖上的妮科斯彫像由巴魯所建造，但「月之國」所在何處？實際上則並沒有人知道。







木之村科洛古

村的中心豎立着巨大的樹木，村民就居住其茂密的林木下守護着。林木之上有着巨大的齒輪作象徵，是長老「柯巴巴」所居住的屋敷之地，未經森林守護者的許可，一般村民和外人不容易接近。

而居住於木之村的居民，擅長木材的加工技術，利用木、果實和蔦（常春藤）等製成交通橋樑。由於水之國渣告波頓能供給的豐富泉水，令村中的林木也一片蒼綠。







水之國渣告波頓

全域輸出豐富泉水的來源之地，四面環水，由流水瀑布所組成，與木之國的陰暗氣紛完全不同，美麗、流水青秀，是PHANTOMILE世界中唯一僅存的王國，其國王「斯多夫」與神秘的巨大魚兒居住於「貝之城」，守護着水源的命脈。而貝之城擁有巨大的水車，利用水車的轉動令泉水源源不絕的擁出。



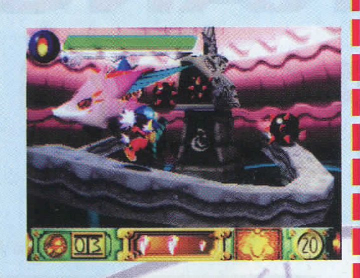


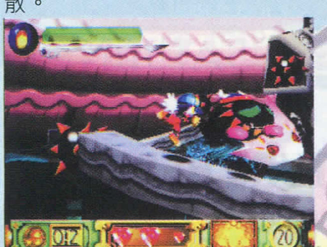




太陽之神殿戈路尼亞（コロニア）

飄浮於PHANTOMILE上空的謎之神殿，無人達之境，那裏有着神官所孕育的重要之物——「吾加波戈」（ンガポコ），能產生微量夢之力的元素，存在於世界之中。PHANTOMILE世界內到處亦有着吾加波戈之卵，只要稍有損傷，夢之碎片等便會與之四散。







月之國告尼斯（クレス）

傳說的國度，被人們所遺忘，稱為幻之國的中心、夢之力來源「月之國」，曾建造世界「PHANTOMILE」，但看見目睹月之國的人又有多少呢？更談不上月之國是否存在。





登場人物介紹

古洛羅亞

與實居於風之村布利加魯，長耳和藍色帽子是他的標記，好奇心旺盛、任性耍懶，喜愛搗蛋的調皮鬼，自幼便與大親友希布來回驅馳於原野之中。懂得皮毛風之力的技巧，利用耳朵當作翅膀，借助指環精靈希布之力增強風靈膨脹敵人。

指環精靈希布

一日，古洛羅亞遊歷森林時，所拾取從天而降的指環，有着面孔名叫希布。平時躲藏於指環之中，能提昇古洛羅亞本身的風之力，和古洛羅亞甘苦與共，是最值得信賴的朋友。





BAL巴魯

在風之村菅斯頓（ガンストン）採礦場辛勤工作的老大。但最近則沈迷慕想居住於被稱為傳說月之國的歌姬妮科斯，替她彫建妮科斯崖像，往遙遠的月之國。性格豪爽，但亦意外地浪漫。



闇之王加狄奧斯

3000年前被眾神封印凍漬，現在懷着仇恨再次蘇醒。能自由操縱闇之世界，創造異空間。





歌姬妮科斯

歌唱着令世界再生的「再生之歌」的傳說歌姬。一度被困於加狄奧斯之手，帶着月形鍊墜逃走，因而一直被追捕。

木之村柯巴巴

木之村的長老，處於村中中心聳立大木之上，屋敷以自動機關所構成。與實同樣，對於世界的秘密有着一定認識。





JOKER

闇之王加狄奧斯的忠僕，為了他一心奮戰的小惡黨，亦希望得到更多的闇之力量。

實

風之村的長老，養育古洛羅亞的至親。深思熟慮，對於世界的秘密有着一定認識。

斯多夫王

PHANTOMILE中唯一的王國渣告波頓的國王，居住於貝之城，以巴美拉和卡拉美所守護之水源永遠不致乾枯，亦是對於世界的秘密有着一定認識。

巴美拉&卡拉美（パメラ&カラル）

水之國生息的神秘巨大魚母子。

神官蘇・拉魯&蘇尼魯（ソ・ラール&ソ・レール）

守護太陽之神殿戈路尼亞祭壇入口的神官，而二人性格卻正反對極。

大神官莫・艾魯（モ・エール）

掌管太陽之神殿戈路尼亞的大神官，對於世界的秘密有着一定認識，監視着神話之予言。



BURNING RANGERS

烈焰戰隊 RESCUEMAN

BURNING RANGERS

 ＊畫面仍屬開發中

ACT
製造商：SEGA
價格：5800日圓
發售日：97年冬
容量：CD-ROM
MPLY MEM
SEGA SATURN

SONIC TEAM最新作

《BURNING RANGERS》由以製作《SONIC》和《NiGHTS》而享負盛名的SONIC TEAM開發之最新作。遊戲內氣紛與過往其推出的作品截然不同，而原創的遊戲系統和性質對於SONIC TEAM來説可謂是個新嘗試。遊戲舞台是人們的夢與現實希望之未來世界，那裏有着不同的大規模災禍，而玩者則擔當拯救人命的特殊RESCUE部隊。由於背景以災禍為藍本，畫面和氣紛大相逕庭，追求災禍中的臨場感和壓逼感，向新題材作挑戰，將爽快和英雄式動作遊戲在《BURNIHG RANGERS》中表現出來。





STORY～THE FUTURE RESCUE～

在未來世界裏，科學的進步與人類的生活環境恰成正比，訊息急速激增變化。然而，世界所發生的災禍亦較昔日為多，令人們無時無刻亦處身於危險地帶之中。因此，未來世界的特殊消防RESCUE部隊「BURNING RANGERS」便應運而生。



遊戲特色

臨場壓逼、真實表現

《BURHIHG RSNGERS》是以進入災害現場拯救人命為目的的動作遊戲，將遊戲性、動作場景和災害現場的臨場感表露無遺。

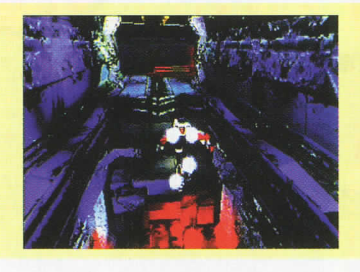






任務精神、救助別人

與一般消防RESUCE部同樣隊負責進入危險的災禍現場救出生還者，乃BURNIHG RANGERS的首要任務。除了拯救災民之外，防止災禍繼續向外擴散亦是其任務之一。遊戲內有着MISSION作戰提示，玩者要執行指令、拯救生還者，保護他們的安全，當中會有着各式各樣的障礙出現，而玩者則需要解決突入災場之中。







立體空間、拯救災難

被烈焰所侵襲的環境中，玩者要身入險境與火焰和暴徒化的機械人作對抗。《BURHIHG RSNGERS》的場景全由3D POLYGON所組成，能自由於立體空間驅馳，更要克服各種地形問題，由NAVIGABILITY SYSTEM作導航指引玩者，掌握地形空間解決難題，抵達現場。



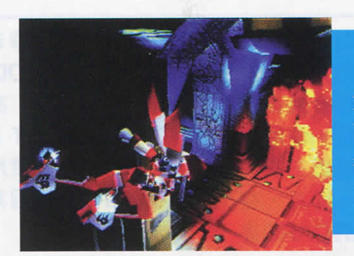


順逆自在、操作容易

《BURNINGS RANGERS》隊員背部所使用的VERNIER UNIT，能在立體空間中自由移動，更裝備防火的消防武器，於戰鬥中攻擊敵人。遊戲內角色基本動作為「疾走」、「2段跳躍」和「擊滅」。在立體空間中，災場、炎焰及高低差等情況，利用跳躍加上方向掣的組合造出前轉、側轉和後轉等動作，與原創的SUPPORT機能AUTO JUMP能令玩者傲翔於場景空間。

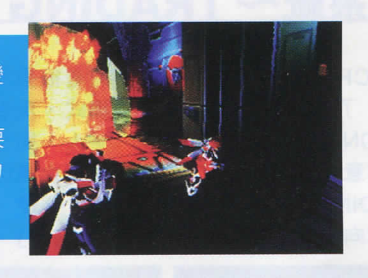






武器使用

使用之武器，是以按掣的時間來改變武器效果，成為威力更強的消防攻擊武器。而對於《BURNING RANGERS》這類需要微細操作的動作遊戲，當然對應能發揮威力的MULTI CONTROLLER。



BURNING RANGERS 五人眾

登場的五名成員中，玩者只能使用角色天羽翔和TILLIS，然而其二人的裝備亦有着若干不同，但基本性能不變，完成遊戲中指揮官發出的指令目標，利用NAVIGABILITY SYSTEM指示進行。

PLAYER CHARACTER

～迸負生命的熱血漢～天羽 翔

（聲：綠川光）

21歲，天真爛漫，相信自己部份直覺行動的類型，10歲時曾經歷災禍，在危機一髮中被BURNING RANGERS救出，因而對其日後有所影嚮。



～外剛內柔的少女～TILLIS

（聲：宮村優子）

19歲，年幼時，雙親於災禍中身亡，在政府運營的養育設施下長大，令她對身邊的人有着不同態度。



OTHER CHARACTER

～可靠的隊友～BIG RODMAN

（聲：笹岡繁藏）

35歲，AMERICAN大陸出身，熱愛自然和動物，有指揮官的風範，可惜因意外而將身體一部份作CYBORG化。



～冷靜沈着的指揮官～CHRIS PARTON

（聲：笠原弘子）

24歲，13歲時，身為初代的BURNING RANGERS的父親身故，頭腦明晰中冷靜沈着，性格溫柔，是值得信賴的好指揮。

～冷傲理論思考型～LEAD PHOENIX

（聲：關智一）

22歲，給人冷傲的感覺，認為常思考對生命最重要之類型，成員中以腕射擊最為卓越。





CRITICAL BLOW

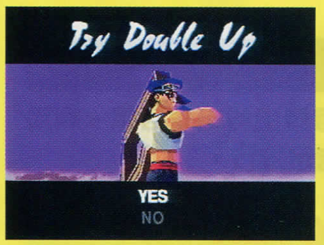
新系統介紹

FIG	製造商：BANPRESTO　發售日：12月預定 價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1-BLOCK
2P MEM	PlayStation

去年於PlayStation上推出的立體格鬥遊戲《幻影鬥技～SHADOW STRUGGLE～》，推出後獲得外間不俗的評價。然而今年，BANPRESTO再次為此遊戲製作續編《CRITICAL BLOW》，將固有的系統略為改良，加入原創角色和元素，使遊戲性大大提高。在過往數期中，我們已介紹了其遊戲特色和基本系統，然而我們今次則主要介紹遊戲的原創模式「TRADING MODE」，令讀者也能感受模擬育成格鬥的獨特要素。

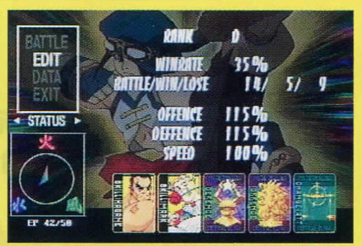
原創系統～TRADING MODE～

在《CRITICAL BLOW》中，除了保留一貫3D POLYGON格鬥遊戲的元素之外，更寓意創造加入新元素模式「TRADING MODE」。此並非一般單向的練習遊戲，而是有着很強模擬育成元素的格鬥模式，玩者需要在眾角色選擇一人，與身為假想敵的電腦所操縱之角色作戰。在戰鬥中勝利，便能獲取對手的「CARD」，作為增強我方能力的元素。同角色對戰以SURVIVAL形式進行，當戰勝對手後，電腦會問玩者是否再作連戰，若再戰得勝，便能再獲取CARD，最多連戰三次同時取得四張CARD。反之，在戰鬥中落敗，我方的CARD亦會相對地被對手取去。此外，在「TRADING MODE」中強化後的角色亦能於「TOURNAMENT MODE」和「VS MODE」內使用出戰，令角色的相性變化因育成而有所不同。



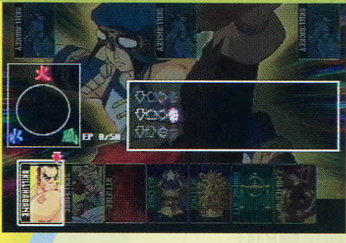






CARD系介紹

◆ATT (ATTRIBUTE) CARD



裝備後能將角色之必殺技屬性與力量提昇

◆SKL (SKILL) CARD

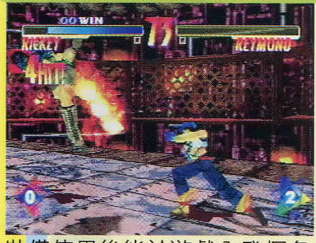
裝備後能取得敗陣對手的必殺技和修得新必殺技



還有，除了SKL CARD以外，更有着火．水．風三種屬性的CARD，它們互相剋制，對於角色本身之技，裝備CARD的屬性有着不同影嚮，如持有「水」之屬性的角色，被「火」屬性攻擊會漸增強。



◆EQU (EQUIPMENT) CARD



裝備使用後能於遊戲內發揮各式各樣的特殊能力

◆CEF (CHARACTER EFFECT) CARD



裝備後能令角色本身各種能力參數得以提昇

◆FEF (FIELD EFFECT) CARD



裝備後能於不同的場景發揮各種效果



職業棒球 GREATEST NINE 97

97年度的日本職棒在SS重現了！



一隻得到日本野球機構及球會承認的棒球遊戲，當中收錄了97年度球員的最新資料。另外，亦增添了「1997錦標賽」模式以及鬥多鬥遠全壘打比賽模式，再加上實況現場報導，重現了球場緊張激烈的氣氛，迫真非常。



遊戲模式一覽

公開賽

一場過的比賽，玩者可以選擇二人對戰，與電腦對戰或觀戰三項。當中有16支現役日本棒球隊可供玩者使用，之後更有11個不同風格的球場供選擇。比賽前，玩者亦可作試合設定，調教電腦的級數、比賽回合等等。

■ 球場是會影響球員的表現。



■ 玩者可隨意設定比賽環境。



■ 球員狀態，一目了然。

錦標賽

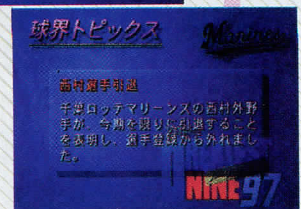


玩者同樣是自由選擇任何隊伍參賽，除了玩者所選擇的球隊外，玩者亦可以挑選其餘六隊對手參與比賽。

1997錦標賽

重現1997年度日本職業棒球錦標賽，當中玩者只可以選擇自己所喜歡的隊伍，而於其他隊伍則不能作出變更。另外，在遊戲途中，是會重現真實球季中可能出現的突發事件，使遊戲更為接近真實球賽情況。

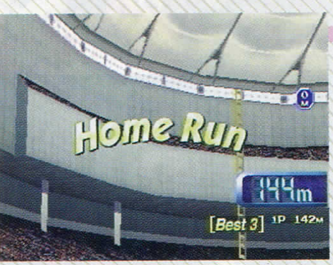




■ 突發性事件，不知是禍是福。

全壘打比賽

最多可以讓四位玩者參與的比賽，但不是正式的棒球賽，而是鬥多鬥遠的全壘打比賽。玩者可以選擇任何一隊伍中的球員參賽，之後玩者需要在二十球內，盡量打出全壘打，而最後會作出統計顯示玩者的表現如何。



■ 去吧！來一球超級全壘打。



Team Edit

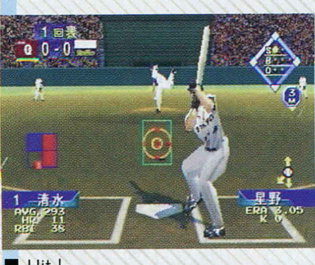
玩者可以利用這裡進行自創球會和球員的工作，至於球員設定方面，由身高、號碼、體型到樣子、個性、必殺技等都可以設定，總之定能令玩者創造出屬於自己的球員。

擊球！Lock On系統

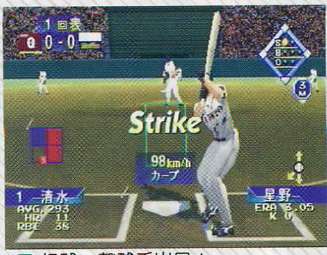
要在棒球比賽取得勝利，就必須要學懂擊球至得。至於此遊戲的擊球方法，其實亦十分簡單：對手要投球的時候，便會出現一個代表擊球位置的浮標，只要玩者來球用浮標將來球Lock On，便可以隨時擊球了。



■ 準備……



■ Hit！



■ 好球～擊球手出局！

電腦戰機 VITUAL-ON ORATORIO TANGRAM



GET READY ? VIRTUAL-ON !

這隻劃時代的3D機械人對戰遊戲，終於在萬眾期待的情況下推出續篇！雖然何時才能正式推出還未明確，但絕對令人密切期待！閒話少說，大家就進入這個緊張刺激，令人驚訝（據說只得29.8%完成率！）的電腦空間之中吧！

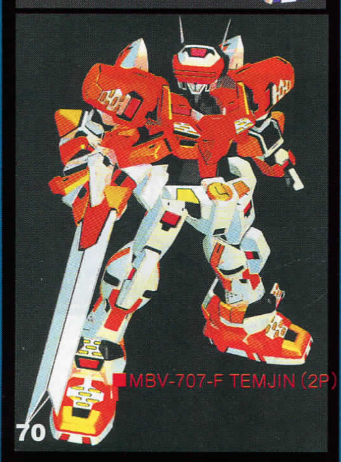
STG　製造商：SEGA　登場日：未定
2P　AD



■MBV-04G TEMJIN（前作）



■MBV-707-F TEMJIN



■MBV-707-F TEMJIN（2P）



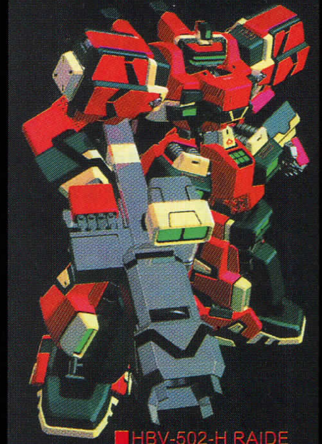
■留意MEGALO 410的手擊和家用的TWIN STICK一模一樣！



■標準機體TWIN（椅背上有身歷聲揚聲器），但DNA和RNA代表甚麼？



■HBV-05E RAIDEN（前作）



■HBV-502-H RAIDE



■HBV-502-H RAIDE（2P）

操作方面

由兩枝控桿和四個按鈕組成，和前作完全相同，沒有增減。但操作法有所改變，包括：獨立的蹲下動作（不須按武器），防禦改為同按兩個DASH鍵，可擋遠距離攻擊、立定時（不推任何方向）按一個DASH鍵＋武器便可使出該武器的強化版（TURBO SHOT）；另新加入了近距離時的投技（近距離時右方DASH＋武器）、小跳攻擊、突進技、DOWN攻擊、一種名QUICK STEP的特殊移動、與及每機一招（部份機種有多招）的特殊技。

機體方面

暫時已確定的機體有：

TEMJIN：手榴彈的維持時間減少，來福槍不再「長射長有」，新加了一招以踏着由來福槍變形成的滑板（？）撞向對手的突進技（前作特殊技的強化版？）。RAIDEN：LASER仍很強，除了GROUND BOMB範圍加大，在某情況下會追加「直線火柱」外，新增了一種擊中後使人「觸電」的攻擊。APHARMD B（APHARMD THE BATTLER）：外觀沒有大改變，但遠程武器變成兩枝短機槍，直進式火柱彈（類似前作的NAPALM），並會進入「怒MODE」增強戰鬥力。FEI-YEN kn（FEI-YEN THE KNIGHT）：外觀大幅變更，被HEART BEAM擊中的機體頭上會出現心形（？！）。GRYS-VOK：從外觀、武器和編號（SAV）推測是BELGDOR的後繼機，主武器是肩上的六連飛彈；CYPHER：外觀極似VIPER系機種，可變形（！）。而其他六款機體則尚未公佈。

外觀方面

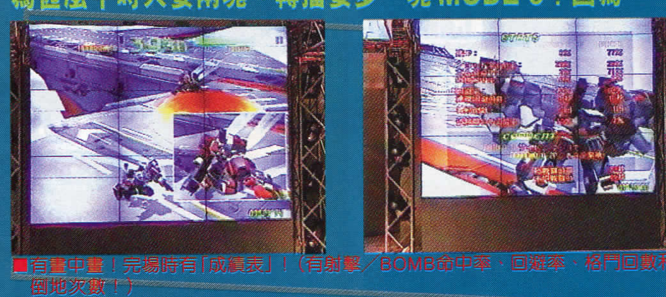
地形比上集有更多變化，例如水中（會動作遲鈍）、浮游空母（未確定會否RINGOUT）、岩洞（有頂）、升降台等等，亦有上集的沙漠機場。而障礙物方面變小了（減少『玩捉伊人』的情況），且數目增加，並有會移動的障礙物出現。而使用機殼暫時有和上集相似的大型機體TWIN與類似VF 3背投式般的MEGALO 410（要兩部）。另外轉播畫面加入畫中畫（使用大技時）和命中率、回避率等資料，但要用多一塊MODE 3底板！

浮游空母上的死鬥！

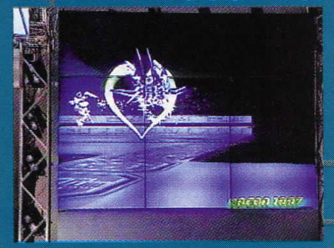

■轉用兩枚輕機槍的APHARMD B


■空中LASER變成這樣！

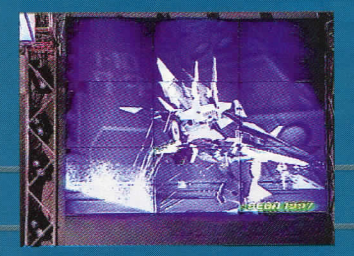
為甚麼平時只要兩塊，轉播要多一塊 MODE 3？因為……


■有畫中畫！完場時有「成績表」！（有射擊／BOMB命中率、回避率、格鬥回數和倒地次數！）

CYPHER 變形（特殊技）的連續畫面！









RAIDEN 的特殊攻擊（？）的連續畫面


■六枝光線……


■TEMJIN往左跳……


■着地後卻往右走……


■撞上了！還會觸電（一定時間內不能活動）！

新增！空中 DASH！！


■之前忘了說，這次可以空中DASH……


■另外留意這是水中來的……（落下速度和動作變慢）

中BOSS還是最後BOSS？


■外觀像由兩隻Z-GRADT（上集大BOSS）合體成的BRADTOS

待解的謎？！

ORATORIO：經樂？
TANGRAM：七巧板？
DNA／RNA（見座椅後部）：脫氧核糖核酸／核糖核酸（遺傳因子？）
眼睛般的紋章（各機體上）：和JAGUARANDI（上集中BOSS）有關？

29.8% 的動感？！ MODE 3 的威力？


■TEMJIN使用DOWN攻擊（？！）


■RAIDEN起了身，避開了……

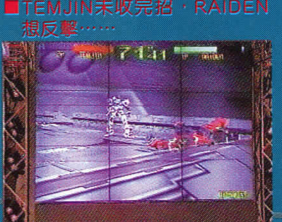

■TEMJIN未收完招，RAIDEN想反擊……


■但被……

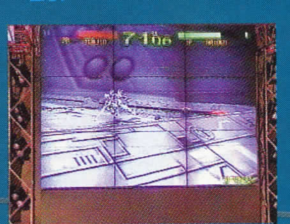

■TEMJIN的「小跳攻擊」？！


■咕！中劍！


■倒下……

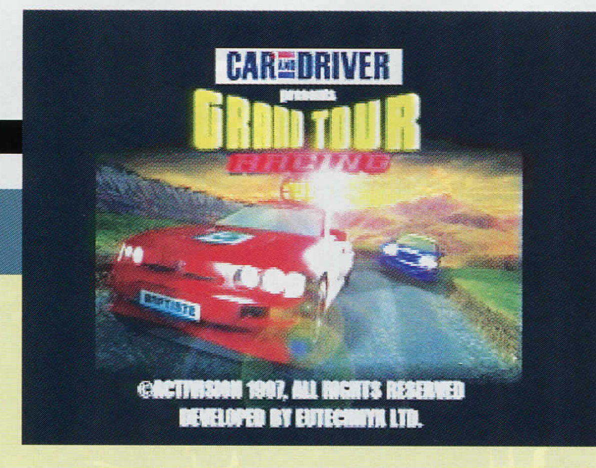


■TEMJIN退開……應是「QUICK STEP」來的……


■因沒有用DASH（可見沒有「火」）


■還擺出「防禦」姿勢！

*全部畫面為29.8%完成率之開發中畫面



GRAND TOUR RACING '98

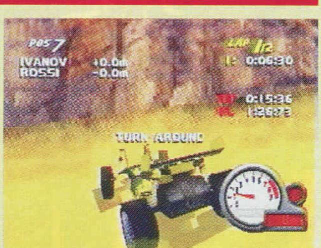
Start Your Engine !

這不是一隻普通的賽車遊戲。玩者需要在9個地區，42條賽道上爭逐；另外，為了增加難度，遊戲中共有多款不同類型的賽車要求玩者駕駛。總之要成為1998年度Grand Tour的冠軍，就一定要不怕艱辛，去爭取勝利。



個人表演的SINGLE PLAYER RACES

玩者可以選擇在任何一條賽道上作賽，但所要面對的是七名並不好惹的電腦對手。比賽的最終目的固然是要爭取勝利，不過作為對手的電腦們亦非善男信女；它們會有意無意間撞你出賽道，務求減慢你的車速。但不論你被奸人所害，抑或自毀前途，只要你的賽車遇上誤墮山邊、投奔怒海、直飛溶岩等致命情況，就會立刻Game Over，永不超生。若你有幸成為冠軍的話，亦請不要太早高興，因為尚有五個級別的難度著等你來挑戰，問你死未！！



■撞到頭暈眼花。

當眾出醜的MULTIPLAYER RACES

你可以在這裏選擇二人、三人甚至四人一起比賽，模式方面主要有上下分割畫面(Split Screen)、單對單(Head to Head) 和Link up三種。當中若是二人對戰的話，則三種模式都可以使用；但若果是三至四人比賽的話，則就必須使用Link up模式。所謂的Link up模式，就需要多一部的Playstation和電視，以及多一張GRAND TOUR RACING'98的CD，將兩部機接駁好後才可進行四人對戰。這裏就算遇上誤墮山崖等致命意外，都可立刻重新起步，而不會Game Over；在這裏亦沒有電腦參賽的，不過若講到你愚我詐，人腦是否會比電腦更可怕呢？！



■Split Screen。

生死時速的TIME ATTACK

玩者在這裏只會向自己挑戰，所以是沒有任何車輛會妨礙到你。而當你完成第一圈後，便會出現一隻車形的鬼魂，事實上它根本就是你車的靈魂。有甚麼用？就是因為它會重覆你上一圈的行車路線，等你明白當中失誤的地方，令你改過。



■鬼呀～！

挑戰極限的SEASON

玩者選擇參加SEASON，亦即表示你將要向1998年度的Grand Tour Racing Champion進行挑戰。當中你會代表其中一參賽車隊參賽，而比賽是以累積分站積分的形式來決定SEASON的冠軍誰屬；至於取得分站冠軍者會獲12分，亞軍7分，季軍6分，直至第八名的1分，如此類推。每個SEASON會有六場的比賽，而整個賽事總共會有六個SEASON，玩者需要取得所有SEASON的冠軍，才可以真真正正的成為王者之王－Grand Tour Champion for 1998。

六大賽道

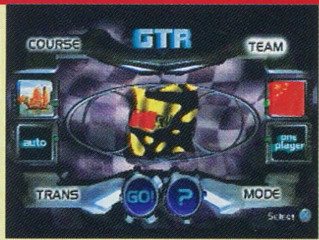
比賽將會在世界其中六個國家的賽道上進行，包括：莫斯科、蘇格蘭、埃及、香港、瑞士和位於智利附近的神秘東方小島。至於各國的賽道特色亦各有不同，例如莫斯科賽道擁有最長的直路、蘇格蘭則以彎多見稱、而埃及的沙漠地段便要求十分穩定的操控技術、香港的賽道則是鬥高速的公路賽等等。另外，賽道的設計亦十分細緻，例如莫斯科的賽道中，玩者是會在紅牆前風馳電制；在香港的賽道則會出現香港國際機場等，非常有親切感。



■這就是香港賽道。

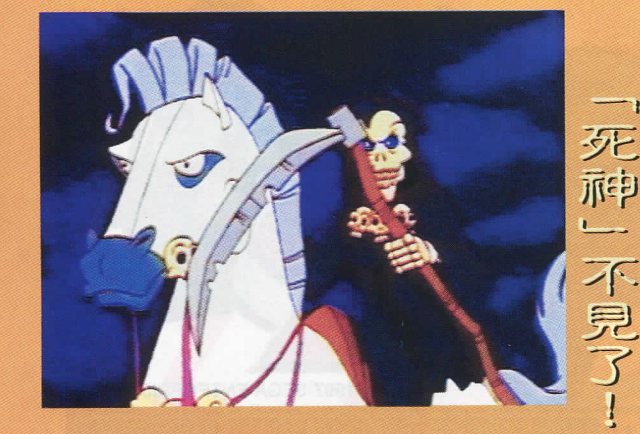
六種賽車、八隊車隊

遊戲中，玩者亦需要因應不同的賽道而選用相應的賽車出賽，其中主要有六款性能相異的賽車，包括：BUGGY CLASS、DAKAR CLASS、RALLY CLASS、SPORT CAR CLASS和INDY CLASS。至於車隊方面，則同樣是來自世界各地，包括：美國MORGEN車隊、英國ROBERTS車隊、意大利ROSSI車隊、俄羅斯IVANOV車隊、埃及AHMED車隊、牙買加BAPTISTE車隊和法國LUMIERE車隊；而當中更有來自中國香港的XU車隊，非常有回歸的感覺。



■中國隊，加油！！





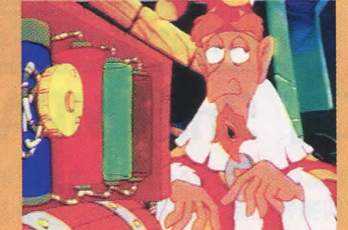
DISCWORLD II

「死神」不見了！

世界上唯一只有英雄RINCEWIND將「死神」帶回來。但RINCEWIND有一種能力，就是曉得自己會在那一刻死亡。於是就在拯救死神的過程中展開連場大鬥法，千方百計阻止那一刻出現。一個怕死英雄的故事～《DISCWORLD II》現在開始了。

AVG
MEM
PlayStation









飛禽走獸睇真D！

若然閣下在「DISCWORLD II」內暢遊之際，突然遇見一頭不知名的異種生物，請保持鎮定，不用怕！回答以下問題可助你找出那些罕見動物之身份，有助推展劇情。

(1) 你是否能看見牠？

- 是➡請看(4)
- 否➡請看(2)

(2) 牠是隱形體或祗是移動得快？

- 隱形體 ➡ 牠是SHADOWING LEMMA，傳説中伏擊及吞食數學家(？)之生物。
- 移動得快➡ 請看(3)

(3) 你現於圖書館？

- 是➡牠大可能是303書蟲，DISCWORLD中最快的昆蟲。
- 否➡牠大可能是AMBIGUOUS PUZUMA，DISCWORLD中最快的動物。

(4) 牠是否有翼？

- 是➡請看(8)
- 否➡請看(5)

(5) 牠是高過一尺？

- 是➡請看(7)
- 否➡請看(6)

(6) 牠是否敲擊著懸崖或在造船？

- 是➡牠是VERMINE，旅鼠的遠房親戚。
- 否➡牠是能膨脹的貓鼬(MONGOOSE)

(7) 牠是否在企圖隱藏自己而不成功？

- 是➡牠是隱士大象(HERMIT ELEPHANT)，一種皮膚很薄而非常害羞之動物。
- 否➡牠可能是RAMTOP綿羊。

(8) 牠是否鳥類？

- 是➡請看(9)
- 否➡牠大可能是全天候蝴蝶(QUANTUM WEATHER BUTTERFLY)

(9) 牠是否企圖去拍照？

- 是➡牠是漫無目標的信天翁(ALBATROSS)，一種停下來除了拍照外便沒事可做的鳥類。
- 否➡請看(10)

(10) 牠是否散步多過飛翔？

- 是➡請看(11)
- 否➡牠可能是有自殺傾向的畫眉(THRUSH)

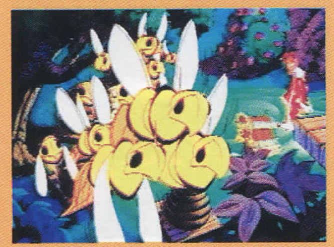
(11) 牠有沒有類似消化系統出問題的怪叫聲？

- 是➡牠是SCALBIE，貌似烏鴉的海鳥。
- 否➡牠可能是視線狹窄的LAPPET-FACED WORRIER或巨鷹。





















RAC MEM ACT MPLY

製造商：SEGA　發售日：12月發售預定
價格：5800日圓

SEGA SATURN

「PROJECT SONIC」2nd IMPACT

SEGA最有號召力角色～《SONIC》，自今年首度推出其系列作品《SONIC JAM》後，將會於年底發動第二次攻勢，暫定名為《SONIC R》。這款集動作與賽車於一身的遊戲，到底魅力何在？有何獨特之處？且讓今次向大家介紹的內容，如對戰畫面、新賽道詳情，看看《SONIC R》施展其「萬有引力」。

賽跑小英雄

登場主角共有五位，分別為SONIC、TAILS、KNUCKLES、AMY及DR.EGGMAN，各具特性，更會有隱藏人物出現。遊戲亦設有2P對戰模式，上下分割畫面同時進行比賽，過程中會加插不同的「加速點」，增加刺激性。



SPECIAL STAGE 的延續篇

遊戲進行方式與《SONIC》系列中的SPECIAL STAGE有點接近，加上《SONIC》系列一貫以來強調的速度感表現，還有在《SONIC JAM》的多邊形「賽前測試」，就成了今次《SONIC R》的遊戲主線。



賽道全天候

COURSE 1「RESORT ISLAND」

《SONIC》系列中的必經之地，由平面變作立體的場景，還認得嗎？被藍天碧海包圍的小島，分岐點較少，走上懸崖會有捷徑，不過要小心，不然就會掉進水中，拖慢速度。



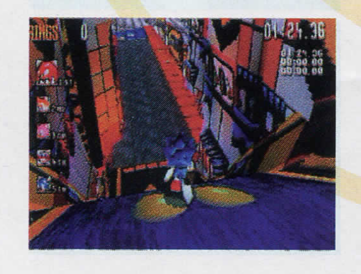






COURSE 2「RADICAL CITY」

彩虹波子機立體版本，到處霓虹廣告牌及高低起伏的賽道。對擅於高速行走的角色(例如SONIC及TAILS)絕對有利。中途會有分岐點，向左、向右、向外走，悉聽尊便。



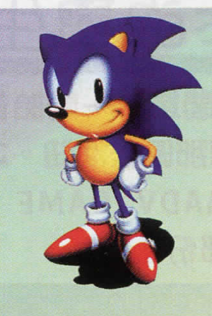






主角出場，請鼓掌！

SONIC



二段跳躍～SONIC好身手

最高速度及加速力堪稱NO.1，獨特技倆可作二段跳躍，能夠跳到很高的地方，飛越重重障礙易如反掌。還有瞬間加速能力，直路比拼無疑較其餘四位主角更優勝。但要在水上奔馳的話，就應該要花上更多的氣力來克服了。





TAILS



浪漫飛行～SONIC知心友

與SONIC同樣有優越加速能力，更可自轉尾巴，如直昇機在空中緩緩飛行。可惜只能夠飛行到3至4秒的短距離之後，便會因太疲累而停下來。亦能施展其瞬間加速能力，迴旋前衝。整體來說是個穩定性高的角色。



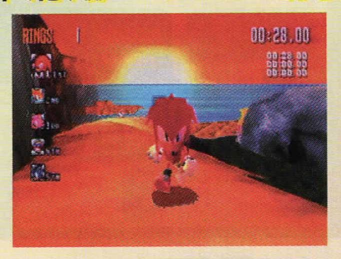


KNUCKLES



空中滑翔～SONIC好對手

不論在速度、加速能力、轉彎走位等能力都十分平均。而KNUCKLES的優勝之處是在他出色的過彎特性，且能在空中滑翔一段長距離，直到接觸到地面才停止。不論在對地或對空都非常有利。在整體上是平衡度最好的角色。





AMY



水中行走～SONIC女朋友

自稱為SONIC女朋友的AMY是唯一駕駛賽車的角色，擁有著可誇耀的加速力。雖然最高速度未及其他角色，但當其愛車駛到水上時是可以把車輪摺疊起來，然後變成船在水上行駛，不論在任何地形都能暢通無阻，最適合初學者使用。





DR.EGGMAN



爆彈攻擊～SONIC死對頭

大壞蛋DR.EGGMAN永遠是SONIC的死對頭，今集當然不例外。他所乘著的巨大BOSS車擁有浮空裝置，可以無視任何障礙，路路暢通。更是唯一可以擁有武器作為基本裝備的角色，可以投擲炸彈向任何對手攻擊，非常霸道。







全国制服美少女Grand Prix～FIND LOVE



狙擊全日本的學生妹

這個遊戲玩法其實頗簡單，一開始會有個方塊式地圖，讓你選擇到那區去泡妞。之後會進入菜單，菜單上分為ADV GAME、ADV AVENUE及FILINGBOX三部份。



ADV GAME

進入這部份遊戲會先例出幾個在這區的美少女，讓你選擇去「接觸」。在清單中你會發現名單上的順序會有缺漏，而這位小姐則須要你在遊戲中找尋了。



ADV AVENUE

這裏其實可算是成績記錄。在此處除了顯示你在此區的完成度比例外，還有在你泡妞時出現過的照片，如果選取其中一張，便會進入該段落的遊戲。



FILINGBOX

這裏就真的是觀看圖片的地方。只要選好圖片，按決定掣便可，再按一次還可以放大。有些圖會出現兩個選項，上面一個是再玩該段的遊戲，下面才是看圖。





■這位小姐愛玩Rock n'Roll

■在filingbox的圖片沒有對白框阻著更好

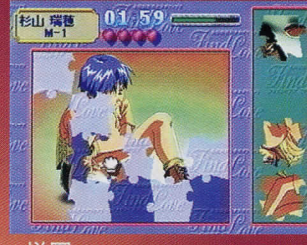
■刷牙怎麼不依起棚牙？

■小心選對白不然會Game Over

■選項：上…乘機吻她 下…把她推開

■晒太陽咁輕鬆？小心燒焦！

MINI GAME



拼圖



找不同



找相同



移式拼圖













反射 Spark

吓！又一個考驗友情的遊戲！

ACT　MPLY
製造商：SIEG　售價：5800日元
發售日期：12月上旬
SEGA SATURN

這就是反射 Spark

反射Spark的玩法就是先選定自用的角色，然後在迷宮中作戰。主角放射出電光彈，打中置於迷宮各處的鏡子，反射到迷宮的其他地方去攻擊敵人。你還可以走到鏡前去改變鏡子的角度。迷宮中還隱藏了不少有用的道具，可幫助你對付敵人。

這些電光彈直接擊中敵人時威力有限，頂多是把敵人推後小許，但是經過一次反射後，威力便會增大，接觸到敵人便會把他一起捲走，一起在迷宮中彈來彈去，彈到盡頭便會消散。但是要小心電光彈反射回來，把自己也捲進旋渦。還有，這些反射光彈有個特色就是每經過一次反射，威力便會增大一些，這點對在後期與波士單打獨鬥，有很大幫助。

■兩個模式，上面的是對戰模式下面的是單人戰鬥

熟口熟面兩個模式

遊戲主要分為兩個模式，是單人冒險模式及多人對戰模式。單人冒險就是在不同的迷宮作戰，一版版的過關。過了若干版便會有波士人馬出現。而多人對戰模式，就是在自選的迷宮中，互相把對手消滅，當然要小心擺烏龍把自己也捲進光彈中壯烈犧牲。

說到這裏大家是否也覺得這個遊戲熟口熟面呢？



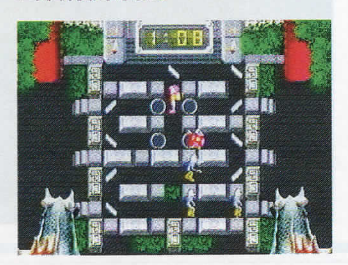
■對戰模式的勝利畫面


■對戰模式的場地

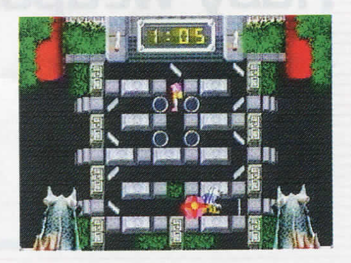
■Game Over向的畫面也很漂亮

■第一關的中波士。頗難對付！









■看！連環滅絕！





超強戰力新敵人出現！比錫菲羅士更強？

為了紀念Final Fantasy VII在日本國內銷售超過三百萬套，Square特別在日本推出Final Fantasy VII International版，其實是將更近乎完美的美國版日語化，再加上一隻FF VII的資料碟。在International版中其實大體上與原作版是一樣，不過於細節上加入了不少新情節畫面，而最矚目的就是新加入的兩隻Weapon。這兩隻Weapon堪稱上是比最終波士更強的最強敵人，現在我們就來為大家介紹一下。

RPG 製造商：Square Soft 售價：6800日元 容量：4 CD-ROM
記憶：1~15 Block 備註：可使用舊日版記憶
MEM PlayStation

海中的強攻神兵 Emerald Weapon

Emerald Weapon是出現在海中，當你完成了追擊神羅潛水艇在海底尋寶時，他自然會在海底出現，他的第一個停留點是海底火山口。而最後一個停留點是海底空飛艇殘骸前面。

由於是在海底戰鬥所以遊戲安排了戰鬥的時限為20分鐘。Emerald Weapon的攻擊力十分之強，基本攻擊有7000點以上，另外還有吸收MP的攻擊。冰系攻擊對牠反有補充之效，還有他發爛渣時會放出攻擊力達到9999點以上的「全體」攻擊。基本上可說是無敵，沒有FINAL ATTACK配鳳凰的話根本不可能取勝。

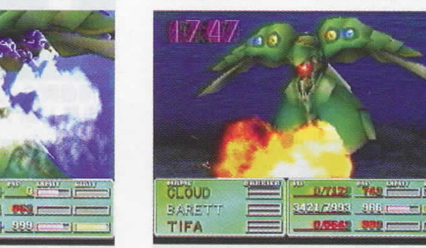
■在沉沒的空飛艇前可找到牠



■對戰前要先裝備好自己



■唉！分體了。又要Reset了



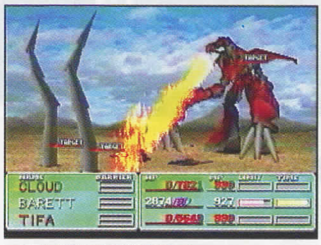
■每一擊也很強

強制單對單決鬥 Ruby Weapon

Ruby Weapon是出現在黃金圓盤外圍的沙漠中，當消滅了Ultimate Weapon之後來到沙漠，會見到沙中有條紅色的話兒，用空飛艇或金色陸行鳥衝向牠，牠便會跳出來進入戰鬥畫面。

Ruby Weapon除了有強力的攻擊外，還有一項孤立對手絕技，他會使出アリ地獄把你的隊友捲走，直至你剩下一人。另外牠有一招把一對觸手從地下伸至你的背後，與主體一起對你進行前後夾攻。

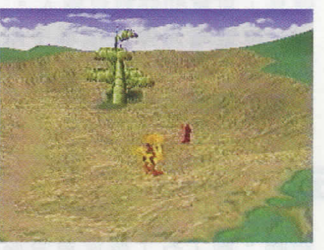
Ruby Weapon另一強處就是一般狀態下牠對圓桌武士召喚魔法毫無反應，除非先除去牠的尾巴。其中一種有效的攻擊方法是先裝備魔法亂打配MASTER圓桌武士，趁牠的尾巴伸出來後才用圓桌武士打牠的尾巴那才有取勝的機會。

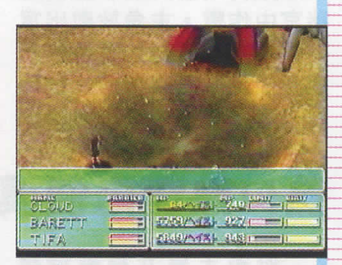


■用尾巴作前後夾攻了



■樣子也很像蟻


■在沙地中看到他的頭部



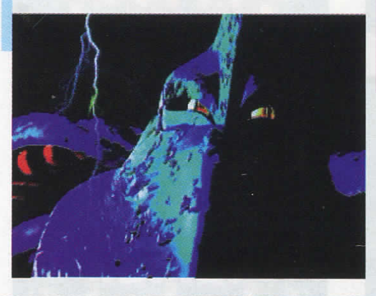
■使出蟻地獄了，快與同伴說再見啦！

That's New !

除了兩隻Weapon外，在一些故事情節中，亦加入了些新畫面，現在就為大家介紹一些我們發現到的新環節。

在隕石發動時的CG畫面，加入了Ultimate Weapon甦醒後在空飛艇前出現的CG畫面片段。









隕石發動後有一個新片段是迪花憶起與古蘭特重逢時，古蘭特的表現古怪。



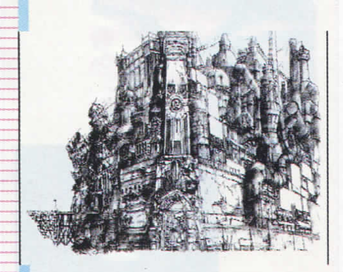
■迪花記憶中與古蘭特重逢時的片段

迪花幫助古蘭特尋回自我的過程中，加入了不少古蘭特與札古斯的新畫面，對於古蘭特日後的影響有更清析的交待。



在海中出現，襲擊米特迦市的神兵，從前用空飛艇衝向牠只會彈開，現在則可以與牠一戰，不過只可以戰勝牠，卻不可以消滅牠。因牠仍要被魔晃砲打心口。不過記着牠敗前從牠身上偷寶物。


■可與鑽石神兵決戰了




在黃金圓盤內的遊戲機場中的玩滑雪遊戲，只要在玩之前安排迪花及薛特在隊中，到遊戲進入TT時，他們自然會問你可否讓他們試玩。

■真的可用迪花啊！

Perfect Guide

這是一隻新加入的資料CD，進入之後會見到分為World、Date File、Making三部分。

Making

這裏又分為Making File及Making Movie兩部分。前者是一幅幅的設計草圖，後者則是FF7開發初期的影片。

■街上建築物的設計

■早期構思的插畫


■初階段時的古蘭特


■早期開發時召喚獸的畫面

World

在這裏可見到地圖一大幅，把遊標指到想看的地方便可轉到該地的畫面，有些地方還設有CG影片。



■在大地圖上選要查看的地方



■有中間的菲林標誌可以看影片

Date File

這裏相信是有最多FF迷想看的資料的地方，這裏又為Item、Characters、乘搭物、插畫四部分，其中一些環節會有影片。


■艾雅莉絲的資料畫面

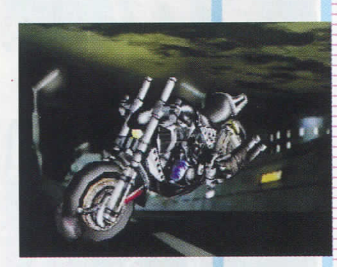

■按Start可看到艾雅莉絲的片段

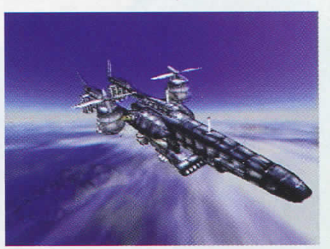


■巴烈圖的鐵甲飛拳原來是這樣的


■查看陸行鳥的畫面


■查看電單車


■按口掣可以發動機器


■按L12R12及方向掣可以改變角度


■迪花的插畫



The Granstream Saga

Playstation 上首個完全立體多邊形Saga



這個遊戲的重要特點之一就是他是個完全以立體多邊形模造成遊戲世界的RPG。無論是一草一木、土地、城堡、人類或是怪物全都是以多邊形模造出來。而且更是採用1秒60格的映像處理所以動作上的流暢度是絕對出色。



故事背景

100年前世界上爆發了一場魔導大戰，使得世界大地都沉沒於水中。不過世上的四位賢者發動天空之塔的力量使四片大陸浮昇，生還者就存活於四個浮遊大陸之上。

可是，自數年前起，賢者卻突然行蹤不明，而四個大陸亦慢慢出現下沉的跡象，世界瀕臨滅亡的邊緣。

在其中一個浮遊大陸——風之大陸欺路芙，少年里悟憑著擁有神奇魔力的魔導器「斯布達」，一心要拯救人類，為了要使大陸再度浮上，必先要救出被魔導帝國軍捉去，賢者祖拿的女兒亞絲雅。

里悟得到空賊黨「狄斯巴度」的幫助，與女空賊拿拉美及精靈獸基洛古一起潛入帝國軍的魔空戰艦救出亞斯雅。帝國軍為了得到賢者之寶珠仍對里悟等人窮追不捨……


■遇到特別事情的畫面。


■在城中走動時以高角度府視。

在一些劇情部份會轉用動畫表達，而製作動畫的是曾為「攻殼機動隊」製作的「Production IG」。



完全動作

既然是ARPG，動作固然是一個動要元素，今次重點以60格製作，我們的確可見到動作畫面很流蜴、精細。出劍的動作也很多變化，與格鬥遊戲不惶多恙。


■遇上魔法師了。



■揮劍時有殘影。


■敵兵放死光，我方也有盾檔。


■看！盾也可以打掉！


■RPG當然少不了怪物出場。

基洛古

世上僅存的精靈獸，里悟的好助手。原本是空賊黨所飼養。

拿拉美

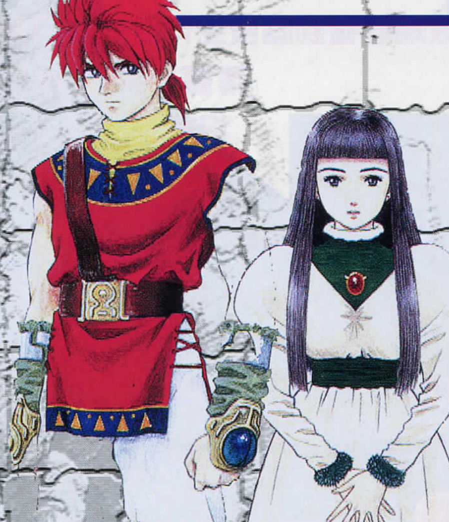
坐言起行性格活潑的少女。空賊首領史利沙的妹妹。於空賊飛艇上結識里悟後，便一起行動。

史歷沙

原帝國軍魔導學者支路瓦士的外甥。空賊狄斯巴多的首領。也是拿拉美的兄長。

里悟

充滿好奇心的少年，究極魔導器「斯布達」的丞繼人，魔法力量正漸漸成長。一心以拯救世界為已任。



亞斯雅

風之大陸欺路芙之賢者—祖拿的女兒，心思細密，溫柔的少女。

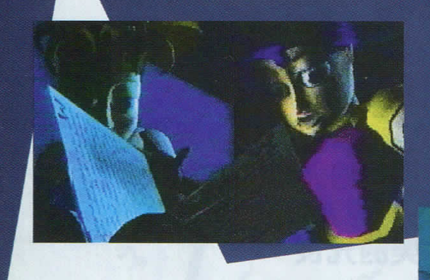




Swagman

在惡夢中尋找出路

AVG	製造商：CORE	記憶：50BLOCK
MEM	備註：美版遊戲	SEGA SATURN



在某一夜，於一個叫作 Paradise Falls 的小鎮中，當所有人都在睡夢中時，一個惡夢正伸向這個小鎮。只有一對仍未睡的　生兄妹 Zack 與 Hannah 在看有關惡魔 Swagman 的書，這時窗外忽然出現一隻發光的精靈，正當Zack想到窗前去觸摸牠時，忽然精靈似被甚麼捉著， Zack 馬上拉下玻璃，透過玻璃要看到底發生什麼事，只見精靈被一隻大爪捉著。



說時遲那時快，忽然間在屋內也爆出了許多綠色的怪人。他們闖入了 Zack 的房間，用法術把 Hannah 關進了一個鳥籠之內。 Zack 僥幸能避過綠怪人。Zack與Hannah不知道為何會這樣，只是猜想是與他們看的書有關。不過他們知道現在除了他兩之外，全鎮的人都困在夢中不會醒來，能對付惡魔的，就只有他們了。



操縱方法

掣	功能
A 掣	使用左手上的道具
B 掣	跳起
C 掣	使用右手上的道具
X 掣	交替 Zack 與 Hannah
Y 掣	推或拉的東西時連方向掣一起用
Z 掣	交替 Zack 與 Hannah

畫面最上有Z字的Bar，代表主角的生命，一個Z代表一個點。而下方的像個甲虫的表，表示你收集到的昆虫數量。





■Zack！記着要拿電筒

■行到右上方時，Scarab會出現，指點Zack



■記着要到左方拿鎖匙



■這些綠色小鬼只要揮電筒便能消滅



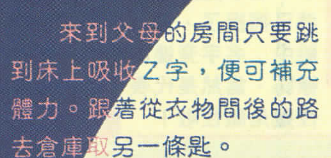
■先到上方的洗手間去。

遊戲開始時你只能使用Zack進行，因爲Hannah還被困在鳥籠之中。Zack其實很喜歡飼養昆虫，不過在綠怪人夜襲時，他的昆虫給散落四周。所以你在冒險同時要四圍捕捉昆虫(只要碰上便可)，因爲他們在遊戲將來對你會有很大的幫助。而昆虫首領的精靈Scarab會不時出現給你提示。離開房間之前，記着一定要拿地上的電筒，因爲他實際上是一件武器。



■記着拉開浴簾拿鎖匙及到坐廁旁取炸旦

來到另一邊的睡房，Scarab提示你到有裂痕的墻邊放下炸旦，炸出一條新路。跟着要快快走到床的另一邊，不然爆炸時睡床彈高會打中Zack。



來到父母的房間只要跳到床上吸收Z字，便可補充體力。跟着從衣物間後的路去倉庫取另一條匙。

在倉庫中要爬高去取物，就必需要靠推木箱去到適當地方輔助跳高。中間有十字剪咀的木箱就是可推動的了。

Zack依從Scarab的指示走進鏡中的世界挑戰Swapman，自己也變成妖怪的模樣了。

■進入另一間睡房，走到衣箱前，Scarad會出現教你炸墻



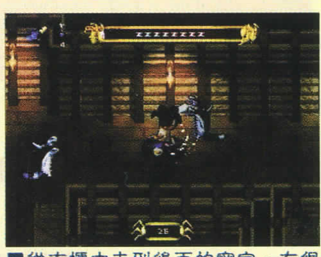
■放了炸旦後要快快走到下方



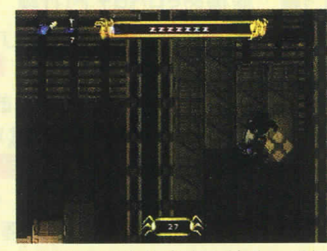
■炸開墻後，有一條走廊，第二間房可得Scarab指示要進入鏡子



■跳上父母的睡床，吸收Z字可補充能量

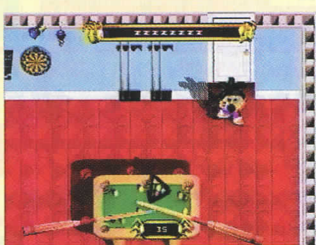


■從衣櫃中走到後面的密室，有很多幽靈在候教



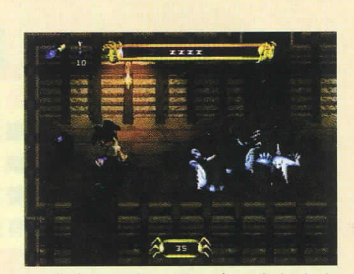
■要到右下方的密室取鎖匙，要好好利用可動木箱



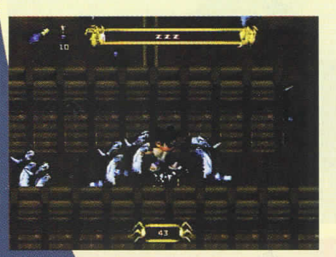


■取了密室中的匙，便可打開炸出來的長廊的第一間房桌球室了

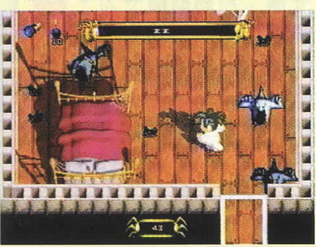
■桌球室的球棍會飛起來襲擊Zack。要乘虛跑到盡處炸墻



■炸墻後又有一道迴廊，有很多幽靈在等你



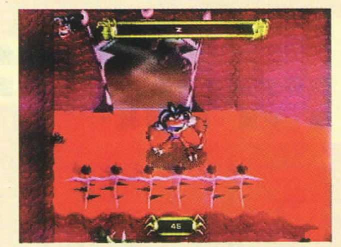
■這些幽靈是消滅不去，但是狂揮電筒卻可使他停住



■離開迴廊，走入廢置房間仍是危機重重



■好了向鏡子衝去！



■在鏡內的世界Zack也變了怪物



LINDA CUBE AGAIN



曾在《PC-ENGINE》推出的這一隻遊戲《LINDA CUBE》，今次於次世代遊戲機中再次出場了；而今次的特別之處，就只是加插了很多播片及聲優，這令人感到了一點惋惜。



RPG　製造商：SCE　發售日：發售中
MEM　記憶：2 BLOCK
PlayStation

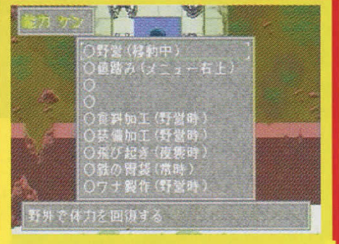
< 遊戲玩法 >

遊戲中的主要目的，就是要盡量捕捉動物，將牠們帶到「箱船」上，就可以完成大部份的CLEAR條件；其中當然少不了主要劇情喇。



< 操作方法 >

○ 鍵：決定。
× 鍵：取消。
△ 鍵：能力視窗出現。
□ 鍵：NAVIGATION SYSTEM的SHORT CUT鍵
L1鍵：T.C. 的SHORT CUT鍵
L2鍵：裝備的SHORT CUT鍵
R1鍵：動物圖鑑的SHORT CUT鍵
R2鍵：道具的SHORT CUT鍵
SELECT鍵：可更改文字出現的速度及戰鬥的速度；而MAP名（マップ名）則是在進入每一處地方時左上方的名字表示是否出現。
START鍵：在野外露營（野營），可以回復HP及BP，不過還有動物偷襲的機會，所以除了有需要的角色或獵犬才好睡覺（寝る）之外，沒有需要的角色便需要守護着睡覺的人（見張り）。



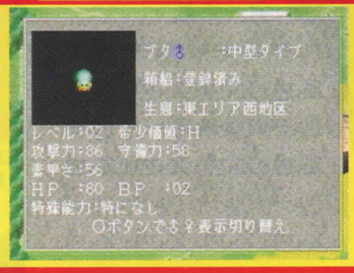
能力：可以觀看人物持有的能力。



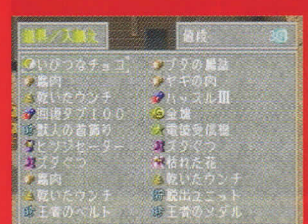
T.C.：可觀看捕捉回來的動物，若動物的名字是白色，代表這動物已經在箱船上登錄了；名字是黃色的話，代表雖然已捕捉了，但尚未登錄於箱船中；名字旁邊的紅色及藍色標誌，當然是代表了動物是雄性還是雌性啦！

獵犬：可觀看獵犬的能力及狀態數值，大家亦可以在這裏換替其他的獵犬，又或者放走獵犬；隊伍中只可以有十隻獵犬，戰鬥中只可以派出兩隻作戰。

情報：狀態是可以觀看人物是否有異常的狀態；動物圖鑑是可以CHECK OUT動物的資料；特殊能力是可以觀看人物擁有那一些特殊能力。

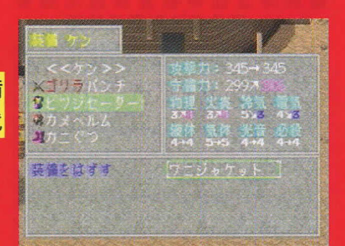


< 能力視窗解釋 >



道具：使用道具（使う）、排列所有道具（並べる）、調換道具位置（入換え）及棄掉道具（捨てる）；若指着其中一件道具後按SELECT，會有道具的解釋出現。

裝備：每一位角色分別可以裝備四件武器及防具，其中分開武器、衣服、頭盔及靴。



NAVIGATION SYSTEM（ナビS）：可以在村的外面或迷宮之內觀看自己的所在位置，名稱為「航行系統」。
EXP：經驗值。
HP：角色的能源。
BP：角色使用特殊能力的值。
LV：角色的等級。
攻擊：角色的攻擊力。
守備：角色的防守力。
素早：角色的速度。
所持金：現在持有的金額。
所持金左方顯示：現時的年份及季節（AMD代表AFTER MOTHER'S DEATH）。

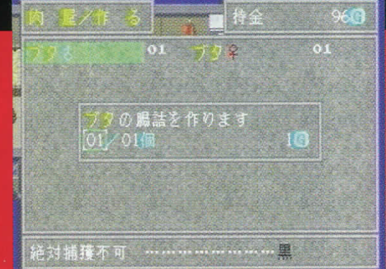


Elisabeth

< 捉怪物的要訣 >



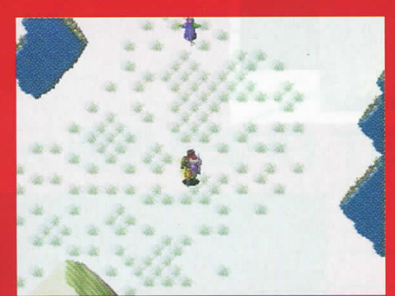
之前説過，捉動物是遊戲中的一個十分主要的任務，但除了要將牠們帶上船中登錄之外，其實大家還可以用作販賣用途，因為遊戲中於戰鬥後是沒有錢可以取得的，所以賺取金錢的取佳方法，就是將一些曾登錄過的動物賣掉，而賣出的數目，當然是視乎那動物是否十分稀有啦。除了可將動物賣掉之外，大家還可以用來製作成食物來作回復之用，除了可以回復HP或BP，有時候人物還會增加能力值，所以若多用動物製成食物來作回復用的話，或許會將人物的能力提昇。



另外一個利用動物的方法，就是將牠們改裝為武器，因為改裝了的武器大多是可以將武器的能力大大增強，所以大家並不必要購買一些價錢過於貴的武器及防具，用動物來改裝就可以了。

在捉動物的時候，若然攻擊力太過強的話，動物是會被打死的，這樣是不可以捉到牠們的，若果要捉牠們的話，就要用一些不太強勁的攻擊來打倒牠們，這樣，就可以輕易捕捉到動物了。

< 季節的問題 >



季節的轉變，主要是在於動物的出現；如在春、夏、秋三季要找出企鵝的話，基本是沒有可能，大家只可以在冬季才可以在雪地找到企鵝。

< 賺錢的方法 >

除了將一些已登錄了在箱船的動物賣掉之外，大家亦可以將一些錢擺放在銀行來賺取利息；又或者將一對值錢的同類雄性及雌性動物寄養在寄養所，當過了某一段時間，待牠們交配後生下一定數目的動物，然後再將牠們賣掉，這就可以賺取更多的錢了。



< 能力表 >

[能力名稱	使用場合	作用]
KEN		
野外露營（野営）	移動中	於野外地方時回復 HP 及 BP
評估價值（値踏み）	MENU 右上	可以看得出道具及動物的價值
口笛	移動中	喚出鳥兒，在版圖上的任何地方都可以立即回到箱船
迷彩	移動中	在迷宮中或版圖中使用，可避免凶猛的動物追殺
食料加工	野營時	可以將動物製成食物
裝備加工	野營時	可以將武器及防具用動物來加工
立即醒來（飛び起き）	夜襲時	在野外露營時被動物偷襲的話，會立即醒來
鐵之胃袋	平時	吃任何食物也沒有事
陷阱製作（ワナ製作）	野營時	製作捕捉動物的陷阱
LINDA		
狗之嗅覺（イヌの嗅覺）	移動中	可以找出一些未登錄動物的位置
女性的直覺（女の勘）	移動中	當不知道下一步做甚麼的時候，LINDA會用直覺去找去路指引
植物鑑定	平時	可以知道生長在洞穴中的紅色花的正式名字
扮動物叫（鳴キマネ）		扮動物的叫聲來引牠們過來
食料加工	野營時	可以將動物製成食物
裝備加工	野營時	可以將武器及防具用動物來加工
立即醒來（飛び起き）	夜襲時	在野外露營時被動物偷襲的話，會立即醒來
鐵之胃袋	平時	吃任何食物也沒有事
有心機地調教（ビシバシ調教）	野營時	調教特定的動物

< 特殊能力表 >

[特殊能力名稱	作用	消費BP]
KEN		
人間能力		
教唆（けしかける）	教唆那一些捕捉到的動物加入戰團	0
獵犬命令（獵犬に命令）	給獵犬的八種命令	0
一起逃走（連れ逃げ）	抱着 LINDA 一起逃走	0
急救（応急手当て）	我方 HP 回復，可治療異常狀態	0
單體攻擊A		
捨身攻擊（捨て身アタック）	使出捨身一擊	1
撞擊攻擊（体当りアタック）	將防守力化成攻擊力攻擊敵人	2
流血鬥志（流血ファイト）	HP 越少，攻擊力越強的招式	10
踏壓（踏みつけプレス）	給敵人傷害後，敵人動彈不能	10
單體攻擊B		
酸液噴射（ギ酸ジェット）	放出毒液，令敵人每回行動時受傷	4
射出火花（花火ショット）	小威力的火炎攻擊	2
火炎氣息（火炎ブレス）	口中吹出火炎攻擊	4
失神影子（失神シャウト）	給敵人傷害後，敵人會麻痺	5
複數攻擊A		
超音波 WAVE（超音波ウェーブ）	向敵人放出弱的超音波攻擊	5
疾風刐刀（疾風カッター）	向敵人放出疾風攻擊	5
絕對零度氣息（絕對零度ブレス）	向敵人使出冷凍攻擊	7
尻尾攻擊（尻尾アタック）	用尻尾向敵人攻擊的強力打擊技	8

複數攻擊B		
體毛導彈（体毛ミサイル）	利用自己的HP來向敵人攻擊	6
灼熱地獄	令到地形變成火海	16
龍捲風（竜巻ウイング）	使龍捲風出現吹走敵人	18
無差別雷電（無差別サンダー）	不理敵人或我方，大家一同受傷的招式	4
味方強化		
胸鼓（胸ドラム）	攻擊力增強	12
鎧皮（鎧スキン）	防守力增強	8
海帶回復（コブ回復）	回復自己的HP	6
吐砂（砂吐き）	使前方的地形變成砂地	8
攻擊輔助		
麻木毒（シビレ毒）	使敵人的防守力下降	6
嘔吐聲音（げろげろボイス）	封着敵人的特殊攻擊	5
黑之窗簾（黒のカーテン）	令敵人的命中率下降	4
惡臭屁（悪臭ファート）	放出臭氣令敵人的攻擊力下降	8

LINDA

人間能力		
眼鏡蛇螺旋（コブラツイスト）	敵人受傷後會動彈不得	0
急救（応急手当て）	我方HP回復，可治療異常狀態	0
色誘攻擊（お色氣アタック）	使敵人的攻擊意識下降，但只限男性	0
低空鳴（低くうなる）	威嚇敵人，使其不會追擊	0
單體攻擊A		
連續攻擊（連続アタック）	二回連續攻擊	5
吸血攻擊（吸血アタック）	吸取敵人的HP來回復自己的HP	2
突擊衝撞（突撃チャージ）	向對手的身體連擊	8
丸飲攻擊（丸飲みアタック）	將敵人吞下，能力會增加二份之一	6
單體攻擊B		
電擊擁抱（電撃ハッグ）	受傷後不能動彈的招式	10
大鎌手臂（大鎌アーム）	強力的打擊技	6
必殺針（必殺ニードル）	使敵人一擊粉碎的技	2
落雷鎚（落雷ハンマー）	攻擊一位敵人的強力電擊技	12
複數攻擊		
炎之地毯（炎のカーペット）	將前方的地形變成火海	7
毒針舞（毒針ダンス）	成功的話會給敵人普通的傷害	4
吹雪風暴（吹雪ストーム）	向敵人使出冷凍攻擊	3
超振動爆（超振動ブラスト）	音波攻擊	10
自己防衛		
跳躍逃（逃げジャンプ）	不會受追擊的逃走	3
體力改變（マッスル変ゲ）	變成與敵人同一體力數值	8
海帶回復（コブ回復）	回復自己的HP	6
鎧皮（鎧スキン）	防守力增強	8
味方強化		
體力儲存（体をなめる）	我方HP及異常狀態回復	2
遠吠（遠吠え）	呼喚動物參加戰鬥	0
注入類固醇（ステロイド注入）	增加速度	9
銀世界	使前方地形變成雪原	6
攻擊補助		
妄想狂絕叫（絶叫パラノイア）	利用超音波使敵人混亂	4
絹絲網（絹糸ネット）	利用絲網令敵人動彈不能	10
燐粉浴（リン粉シャワー）	使敵人的速度下降	8
發光身體（発光ボディ）	使敵人看不到東西，令牠速度下降	8

<獵犬能力表>

[能力名	用途]
遠吠（遠吠え）	呼喚附近的動物，加入戰陣
體力儲存（体をなめる）	我方一人受傷時，會作HP回復
狗鈎（イヌかき）	不致於在水中戰鬥不利
突擊衝撞（突撃チャージ）	向對手的身體連擊



<EAST AREA 地圖>

城市
- ハーディア（座標 O-14）
- オズポート（座標 P-10）
- ミナゴ（座標 Q-14）
- ホスピコ（座標 V-13）
- パラサイド（座標 W-10）
- ネブール（座標？）

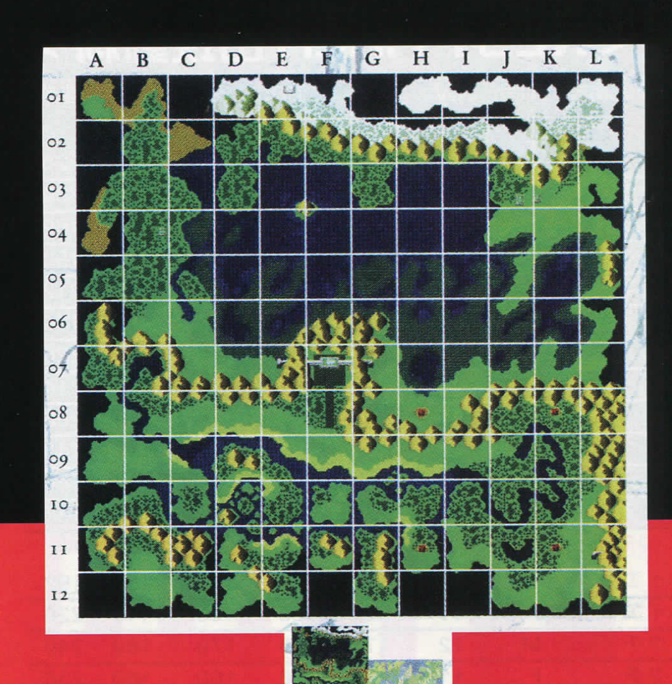
洞窟
- ネブロード（座標 S-09）
- ヤマピット（座標 X-13）
- マーブルポリス（座標 W-17）
- カラゴラム（座標 Q-17）
- ダイケイブ（座標 U-10）
- ダグポンド（座標 S-18）

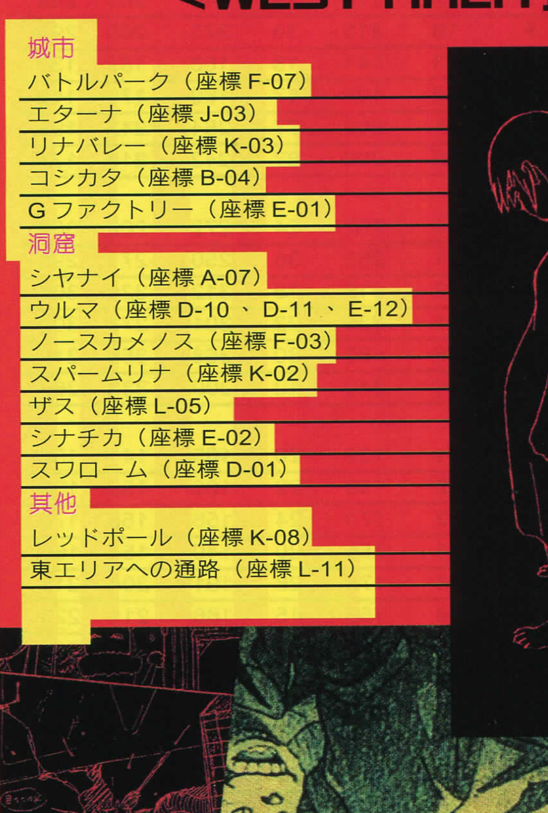
其他
- 箱船（座標 O-14）
- ルリナスタワー（座標 V-07）
- 西エリアへの通路（座標 M-11）



<EAST AREA 出現動物>

動物名稱	性別	LV	HP	BP	攻擊力	防禦力	速度
西部							
ブタ	M	2	80	2	86	58	56
ブタ	F	2	90	2	82	65	55
ダチョウ	M	3	115	4	70	70	110
ダチョウ	F	4	120	4	70	80	90
リス	M	4	80	14	82	86	92
リス	F	3	70	14	75	79	100
ネズミ	M	4	82	22	75	66	110
ネズミ	F	4	82	22	75	66	110
トンボ	M	4	82	20	129	84	138
トンボ	F	3	70	20	114	81	141
イカ	M	8	146	15	148	95	122
イカ	F	6	102	17	123	90	126
イヌ	M	11	153	19	180	165	165
イヌ	F	11	165	15	171	170	173
東部							
ヤドカリ	M	5	115	25	130	166	66
ヤドカリ	F	4	110	28	118	160	70
ウサギ	M	8	115	14	159	115	170
ウサギ	F	7	85	10	140	98	175
モグラ	M	6	168	22	132	105	84
モグラ	F	5	118	22	121	93	100
カニ	M	7	90	17	148	191	120
カニ	F	5	76	17	132	154	112
サル	M	7	130	23	146	140	120
サル	F	6	124	13	138	124	117
オコゼ	M	11	141	8	172	140	156
オコゼ	F	10	135	14	157	138	164
北部							
インパラ	M	17	196	20	204	198	276
インパラ	F	16	182	18	184	203	282
オオカミ	M	17	230	20	234	221	224
オオカミ	F	17	233	10	219	228	246
サイ	M	17	192	4	232	241	216
サイ	F	18	216	8	272	236	208
其他							
スズムシ	M	4	19	18	103	66	128
スズムシ	F	4	16	32	98	76	126
アヒル	M	9	122	7	154	162	158
アヒル	F	7	101	15	128	136	122
ミジンコ	M	10	222	32	142	128	182
ミジンコ	F	9	172	32	130	130	186
ゾウモツ	M	13	166	8	175	220	148
ゾウモツ	F	12	104	22	167	206	153
トカゲ	M	15	187	24	201	203	232
トカゲ	F	13	136	55	166	174	224
クジャク	M	16	166	17	184	156	256
クジャク	F	14	150	19	178	155	168
ニワトリ	M	17	180	46	221	173	289
ニワトリ	F	16	142	52	203	167	291
ミミズ	M	21	221	35	227	180	120
ミミズ	F	20	167	45	212	173	113
ライオン	M	22	272	18	304	280	272
ライオン	F	20	264	10	280	248	272
サザエ	M	23	267	42	258	321	270
サザエ	F	22	213	52	253	331	263





<WEST AREA 地圖>

城市

- バトルパーク（座標 F-07）
- エターナ（座標 J-03）
- リナバレー（座標 K-03）
- コシカタ（座標 B-04）
- G ファクトリー（座標 E-01）

洞窟

- シヤナイ（座標 A-07）
- ウルマ（座標 D-10 、D-11 、E-12）
- ノースカメノス（座標 F-03）
- スパームリナ（座標 K-02）
- ザス（座標 L-05）
- シナチカ（座標 E-02）
- スワローム（座標 D-01）

其他

- レッドポール（座標 K-08）
- 東エリアへの通路（座標 L-11）

<WEST AREA 出現動物>

動物名稱	性別	LV	HP	BP	攻擊力	防禦力	速度
南部							
ノミ	M	9	120	99	180	96	220
ノミ	F	8	100	99	170	88	230
イルカ	M	10	172	22	145	165	189
イルカ	F	9	129	26	139	160	183
カワウリ	M	14	187	80	170	172	212
カワウリ	F	12	120	75	148	152	190
ワシ	M	16	212	18	228	210	220
ワシ	F	15	161	20	219	190	214
ウマ	M	17	204	78	147	145	256
ウマ	F	16	179	84	134	131	243
コアラ	M	20	168	16	152	168	144
コアラ	F	20	98	30	135	155	137
中央部							
ハイエナ	M	11	119	15	178	151	192
ハイエナ	F	11	127	28	160	146	220
イタチ	M	12	172	25	170	169	240
イタチ	F	11	126	18	160	160	230
ヤギ	M	12	205	16	178	186	204
ヤギ	F	12	196	20	180	182	200
カバ	M	15	350	16	240	251	160
カバ	F	14	320	16	260	248	170
モリアオ	M	17	176	26	240	203	258
モリアオ	F	19	411	36	220	260	293
ペンギン	M	13	141	18	168	182	130
ペンギン	F	12	106	17	160	170	145
シロクマ	M	21	260	77	264	242	198
シロクマ	F	19	200	87	242	218	174
北部							
キツネ	M	21	232	24	272	262	300
キツネ	F	21	265	36	250	271	298
トナカイ	M	22	316	18	312	320	305
トナカイ	F	21	232	22	301	274	302
トド	M	26	880	30	368	350	210
トド	F	24	340	12	300	330	260
其他							
タコ	M	11	132	20	165	141	157
タコ	F	12	199	22	180	152	159
タヌキ	M	12	173	24	156	158	172
タヌキ	F	11	156	20	149	154	165
アメンボ	M	14	175	26	191	204	215
アメンボ	F	14	153	45	188	211	223
シバメ	M	15	152	62	168	200	340
シバメ	F	14	160	30	154	198	368
クラゲ	M	15	280	23	190	121	170
クラゲ	F	14	240	28	182	96	161
ヒツジ	M	15	160	24	208	216	224
ヒツジ	F	15	168	30	192	224	224
コウモリ	M	15	137	26	212	160	270
コウモリ	F	15	146	18	220	160	277
フクロウ	M	17	222	55	277	238	301
フクロウ	F	16	211	44	252	224	285
カメ	M	19	490	50	310	323	150
カメ	F	18	308	45	282	301	172
カエル	M	19	196	28	281	248	290
カエル	F	21	451	24	308	260	260
エイ	M	19	208	18	270	280	330
エイ	F	21	448	20	302	325	306
アザラシ	M	22	430	52	316	336	261
アザラシ	F	20	220	38	280	299	256
マンボウ	M	23	800	32	295	274	291
マンボウ	F	21	700	41	274	253	286

<主角介紹>

KEN

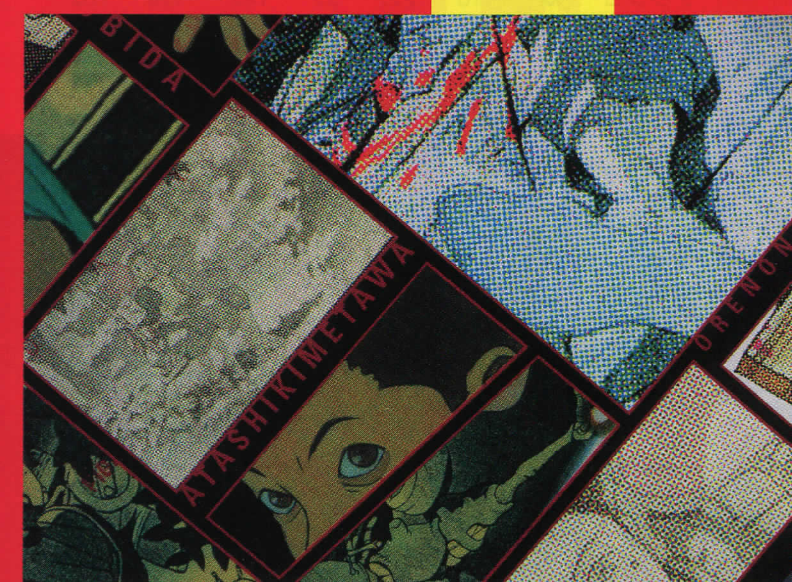
箱船中的男乘員，在特別行動隊中是一個出名的「遲到王」；由於突然有一個十分重要的任務，所以要與一個和他青梅竹馬的好朋友——LINDA，一同捕捉星球中的動物到箱船。

DATA
出生日期：AMD1975-12-25
出生地點：尼奧基利亞醫院
身高：171cm
體重：64.5kg
三圍：92／78／98.5
血型：O型

LINDA

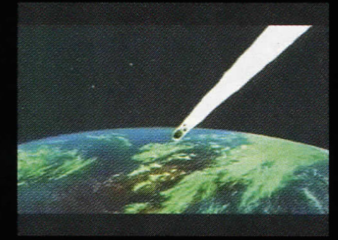
箱船中的女乘員，現年十四歲，口不擇言是她的特點，而且身材還不俗；自小已經與KEN交往，因為大家自小已住在隔鄰；在她五歲的時候，曾經向KEN求過婚呢！

DATA
出生日期：AMD1976-12-25
出生地點：尼奧基利亞醫院
身高：170cm
體重：52kg
三圍：86／55／84
血型：B型





SCENARIO A 可捕捉的動物



< 故事簡介 >

AMD（AFTER MOTHER'S DEATH）1991年，於殖民惑星尼奧基利亞（ネオケニア），正有一顆巨大的隕石迫近；八年之後，星間聯邦政府決定穴實行一個拼死的遷移計劃，不過突然間，有一個尚未知道是甚麼的生命體，而傳説中它就是創造主的「亞拉比斯」，給人們一個訊息，「將這星球中的動物盡量雙雙搜集，然後到其他的星球去。」，之後，它還送了一隻「箱船」給人們。沒有法子之下，人們唯有聽從這一個方法，實行這一個「箱船計劃」；接着，更選出一對年輕男女來作船上的控制員。現在，要挑戰這一個困難的使命了，冒險亦隨即開始……。





< 遊戲開始 >



在遊戲的一開始，「難易度調整」是調較季節轉變的速度，時間過的越快，遊戲亦代表越易，反過來説，時間過的越慢，難度亦隨即增加，而且玩的時候會比較需要更加多的時間。「PROLOGUE」是可以觀看主角KEN與女主角LINDA在小時候的片段。「COUNTINUE」是繼續之前的遊戲。「START」就是開始新的遊戲。

遊戲中一共分開三個SCENARIO——「SCENARIO A~MERRY X'MAS」、「SCENARIO B~HAPPY CHILD」及「SCENARIO C~ASTRO ARK」。

SCENARIO A的完成條件，就是要捕捉到三十種以上的動物，並且開動箱船；SCENARIO B的完成條件，就是要捕捉到五十種以上的動物，並且開動箱船；SCENARIO C的完成條件，最低限度是要捉到七十種動物，可以的話便九十種，挑戰自己的話便一百種，最後同樣是開動箱船。不過，在玩SCENARIO C時，電腦會提議你先玩了SCENARIO A及SCENARIO B先，當然，大家可以不聽它的指示。





在KEN的家中，KEN正與母親美姆商量着「特別計劃」的事，傾談間，電話聲突然響起了，原來來電的人正是KEN所屬的特別行動組隊長——比隊長，他説正在總部的二樓等待着KEN，於是美姆便命KEN立即到總部的二樓，向比隊長報到。大家可以到電話前按決定來調查，在電話中除了可以記錄遊戲之外，還可以得到一些銀行資料、天氣報告、抽獎及預言的資料。



走出了屋子往下走，可以找到特別行動組的大本營（門口寫着RANGER）；進入後於地下這一層是銀行，大家若將錢放在這裏的話，是可以收取利息賺錢的。到達了總部的二樓，比隊長命KEN站好後，便開始説明今次行動的計劃了，他問大家用簡單的方法説明好不好，回答好（はい）後，他便解釋今次雖要派一個人去實行一塊突然出現的石碑的任務，在實行的期間，將會有一個人與KEN進行任務，她的名字就是LINDA了；了解了今次的任務後，比隊長問有誰想進行今次的任務，有的話便按○鍵，等了很久，還未有人自動拯英，於是KEN唯有自告奮勇吧（按○鍵，選：覺悟はできてる 比隊長決定了箱船的男乘員是KEN後，便説會盡量協助他們兩人，然後他便解散了今次的會議；在會議後，比隊長命KEN上箱船上登錄名字。

走到樓梯處離開二樓，突然間，LINDA出現並一棍擊向KEN處，她説KEN如此不濟，又甚可以保護到如此可愛的少女呢？然後她問，若果KEN擁有LV3的話，是否可以勝任呢？回答就交給他吧（任せなさいッ）之後，她就會先行離開，而她的媽媽——艾上前向KEN道歉，她希望KEN不要被LINDA嚇倒，並且希望KEN能夠保護LINDA的安全，説罷她就離開了。在哈迪亞（ハーディア）內，可以找到購買武器防具的地方，而門口有M字的地方，就是將動物製成食物的地方；臨離開哈迪亞時，有一個穿着聖誕老人服裝的人走過來，他向KEN説聖誕快樂後，便説LINDA有口訊留低給他，口訊是「在102號室等他」，回答多謝（サンキュー）後，KEN便離開哈迪亞，在出口前可以於電話處記錄一下，若果上二樓的話，是可以付錢到轉移到其他城市的。





離開哈迪亞，可以立即看見下方有一隻船，它就是箱船了；進入後可以看見船的入口有一塊石碑，石碑上寫了亞拉比斯留下的「箱船計劃」；進入船內，與一種不知是甚麼的生物交談，牠説牠們的主人有一些事要對KEN説，不久，有一把聲傳出，牠説除了要捕捉動物之外，還需要一對年輕的男女上船；聽罷往左方走一會，可以見到一間大房，這就是乘員登錄室了，在這裏會有兩個半圓形的東西，左方是男性船員的登錄位置，右方是女性船員的登錄位置，KEN走到左方處將手掌放下，留低了掌紋後，便代表KEN已正式成為箱船中的船員了。在右方的大房間，是動物登錄室，大家若捕捉了動物的話，都是帶牠們到這裏登錄的。





而且在房間中有一隻生物向KEN説，當替動物登錄時，是有機會學懂特硃能力的。在離開箱船的時候，有一個人説LINDA正於哈迪亞東面的美勒高（ミナゴ）等待着你，於是離開箱船後便往右方行，穿過河流到達座標Q-14就可以找到另一個城市——美勒高。

進入了美勒高後，往最左上方走，可以找到一間屋子，這一間就是LINDA的家了；一進入內裏可以再次見到LINDA的媽媽——一艾，她再一次希望KEN好好的看管LINDA，然後在她身旁的雪櫃中可以取得アヒルの塩漬；上到了二樓，LINDA説要再一次試試KEN的實力，説罷，她便將一拳向KEN全力揮出，KEN乘受了，倒在地上，LINDA有一點氣地説，連LV2的弱質女子的拳也乘受不了，然後她便行到了房的另一邊，KEN唯有出外增強一下自己，順道捕捉一下動物。這時大家可以回到哈迪亞中找一個小女孩，她會送你一隻獵犬——伊華（イワ），這樣，戰鬥便會輕鬆得多。

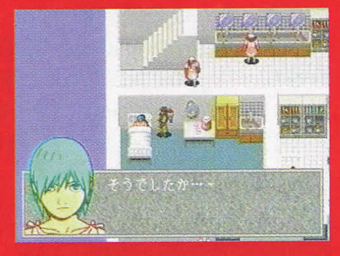






當等級升到LV3以上，會突然間收到了一個傳呼，於是KEN便找一個電話，選擇留守番コール來查一下是誰找他，留口訊的原來是比隊長，他説LINDA入了醫院（ホスピコ），於是KEN便立即往V-13的醫院找LINDA。到達了醫院，在左方可以找到一所狗店，在這處可以改變獵犬的性格及增強能力；在病院的二樓，可以在左下方的房間找到LINDA，她躺在病床上，並且説似乎已經忘記了所有事，她問KEN可否她一點時間，待她康服後才説，選氣にするなよ後，KEN便唯有離開；醫生向KEN説這可能是受了刺激後出現的間歇性失憶，不過這應該是沒有大問題的，他會盡力醫好LINDA的。



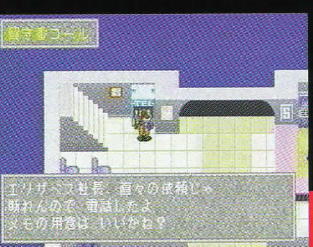


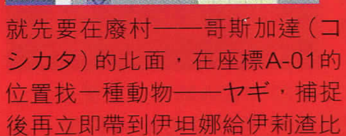
離開了醫院，KEN可以繼續捕捉怪物及提升等級，大家亦可以到一些洞窟中捕捉一些特別些的怪物及取寶物；當到了某一個程度，傳呼又再一次響起了，找電話覆機後，原來是醫院致電，他們命KEN再到醫院一趟；再一次到達醫院，醫生會向你説在伊坦娜（エターナ）有一間有名的古莉製藥廠，KEN可以找社長，取他們註名的藥「メモリンZ」。

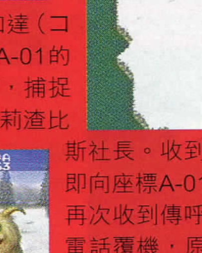
大家可以到M-11的西AREA之通道（西エリアへの通路），到達WEST AREA，然後往座標F-07的巴度路帕古（バトルパーク），在這裏穿過右方的通道，向座標J-03進發的話，可以找到伊坦娜；在這處居住的人的服裝全都是穿着聖誕老人服，在最上方可以找到一所巨大的洋房，這就是女社長之館了，在這裏會有許多人或可在櫃中找到「ブタの腸詰」；在二樓有一個人會問你，是否想找伊莉渣比斯社長會面，回答是（はい）後，便可進入大廳之中，伊莉渣比斯説知道KEN是誰，於是她問找她究竟有何貴幹，選メモリンZのことを　頼む，KEN就會問她關於藥的事情，她説這藥是她們製藥廠的至寶，因為藥的作用是可以喚回人的記憶，若KEN需要的話，她要先聯絡比哈姆博士，她叫KEN可以繼續捕捉動物，一有消息的話，她就會聯絡上KEN。



在附近捕捉動物，不久就會收到一個新的傳呼，找電話覆機後，製藥廠的人留低了口訊給KEN，若要製作回復記憶的藥，就先要在廢村——哥斯加達（コシカタ）的北面，在座標A-01的位置找一種動物——ヤギ，捕捉後再立即帶到伊坦娜給伊莉渣比斯社長。收到了訊息後，KEN立即向座標A-01進發；在途中，又再次收到傳呼，於是KEN再次找電話覆機，原來是製藥廠的比哈姆博士，他告訴KEN，那一種動物在冰天雪地時是特別強的，KEN要多加留意；到達了座標A-01，可以看見一些全身都是毛，而外貌像牛的動物，將牠們捕捉了後，便可以帶牠們回製藥廠，但之前記得要到肉屋處將牠們製成「ヤギの肉」。









回到了製藥廠找伊莉渣比斯社長，問她比哈姆博士的所在（パンハイムの居場所を　聞く），伊莉渣比斯説他就在她的右腳旁，這時比哈姆博士從檯底走了出來，他知道KEN已取得了毛象的肉，於是他取得了肉後，便説會在製好了藥後通知KEN，回答アレですよ！！後，KEN便離開並且四出捕捉動物。在不久之後，KEN的傳呼器響起了，找電話聽口訊後，原來是KEN的媽媽——美姆找他，她問KEN有沒有去醫院探望LINDA，她説LINDA已經可以行路了，而且心情亦好了許多，間中面上亦會展露笑容，現在她亦可以正常進食了，KEN聽罷口訊後，便到醫院看看LINDA的情況；果然，LINDA氣息比起之前好了許多，起碼有以前一般開朗，她説應該可以很快出院，而且她問KEN是否一定要帶她上箱船，KEN回答不一定（いいとも！）後，LINDA似乎十分開心，她還説笑神（亞拉比斯）可能會責備她呢。KEN離開了醫院，依舊獨個兒四處捕捉動物上箱船登錄，順道增強自己。



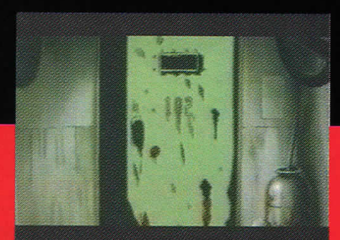
待到了一定的時間，KEN又再一次收到了傳呼，找電話覆機後，原來製藥廠説藥已經製好了，於是KEN立即回到伊坦娜找



伊莉渣比斯社長；在一進入伊坦娜的時候，又再一次遇到了穿着聖誕服裝的人，他說在一個庭園裏面，今晚將會有一個派對等待着他，而且LINDA亦會出席，說過了聖誕快樂後，怪人又再次離開了；再次進入女社長之館，找伊莉渣比斯社長問她比哈姆在那裏（パンハイムの居場所を 聞く），在伊莉渣比斯的呼喚下，比哈姆再次在檯底出現，他將記憶促進回復藥交給KEN，並且說這一種藥的藥性，是效果非常緩慢的，最後，博士再將一粒給獵犬吃的藥（ホレギンC）送給KEN。



立即回到醫院，LINDA已經不在病房內，護士說她與院長先生到了庭園裏面散步，於是KEN離開病院大樓，從左上方繞到右上方，在一所小房子前可以找到院長，他說LINDA在特別監視房的102號室中，他知道KEN取得了幫助LINDA的藥後，便說要立即找特別行動組的人員來；當KEN走進了102號室，可以看見一個死人座在椅子上，胸前更插了一把刀子，LINDA呆呆地站在一旁，而出現過兩次的聖誕老人服裝的怪人，在這一個時候表露了身份，原來他是KEN的弟弟NEK，他要將這一次殺人事件嫁禍給LINDA，不久，特殊行動組的人來了，NEK亦就此告別，當特殊行動組進入了房中，立即拘捕了疑兇LINDA。







回到了哈迪亞的特殊行動組總部，比隊長得知了事件的真相，便說最佳的方法便是找出KEN的孖生兄弟NEK，突然間，電話響起了，原來LINDA再一次在醫院失蹤了，而且兩名負責監視她的隊員，亦被人用利器刺死了，他說到現在雖然還未知道誰是真兇，所以暫時來說LINDA是案中的主要疑兇，不過隊長叫KEN放心，他是會將事情查個水落石出的。



一直的捕捉動物，再一次收到了傳呼，原來是比隊長找KEN，他叫KEN盡快回總部；回到了總部找比隊長，KEN決定答應隊長回家找LINDA的蹤影（すいません、リンダは俺の家に）。回到家中找媽媽，在她口中得知KEN的而且確有一個孖生弟弟叫NEK；由於還是沒有線索，於是KEN便到LINDA的家中走一趟；在屋中四處搜查時，傳呼再次響起了，找電話聽聽口訊，原來是KEN的媽媽——美姆，她說在電話中不能詳談，所以叫KEN趕快回家。

回到家中，原來LINDA躲在KEN的家中，美姆說知道LINDA是不會殺人的，她希望KEN能夠幫助LINDA脫離險境，這時比隊長來了，隊長與美姆商量了一會後，KEN也不知甚辦（づひょひょ）て何ですか？不久美姆帶LINDA從下層回來，原來她穿上





KEN的制服，這樣，就不會這麼容易給人發覺了；兩人離開了哈迪亞，決定到奧斯泊公園（オズポート公園），回憶一下以往的事。



先回到LINDA的家，進入LINDA的房間後，她似乎記起了一些東西；在離開了LINDA家，LINDA希望KEN與她再一次進入家中；在屋中她回想起入院前的一晚，是有一個聖誕老人走進她家中的。到達了位標位於P-10的奧斯泊，在左上方可以找到一個公園，公園的中央有一顆大樹，調查樹的左方可以看見KEN和LINDA的名字，回答てんな氣もする後調查樹的右方，之後LINDA問KEN是否記得當時買了一只介指給她，KEN回答（2Gのヤツね）後，便離開這裏。





兩人繼續他們的使命，四處捕捉動物，過了好一段時間，傳呼響起了，找電話聽口訊後，來電的人竟是失蹤了許久的LINDA父親——希姆，他叫KEN到巴拉西度（パラサイド）找他，於是KEN與LINDA一同到座標W-10的巴拉西度找LINDA父親。

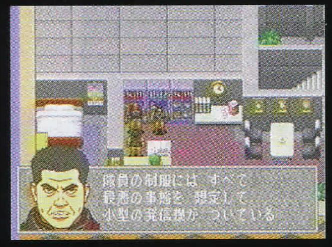
終於，在巴拉西度的旅店中找到了希姆，他原來亦是特別行動組的人（回答：ええ、まあ…），而且他描述遇害當晚，為了在聖誕老人的手中救回LINDA，所以才會受重傷，但幸好LINDA現在沒有事，在拜托了KEN照顧LINDA後，KEN與LINDA便離開。繼續捕捉動物時，傳呼再次響了，覆台時原來是NEK留下口訊，他說若要取LINDA回復記憶的藥，便到B-04的廢村——哥斯加達一趟，收到了口訊後，可以看見NEK在教堂中；進入教堂後，在教堂的頂部找到了NEK，他說現在要玩一個遊戲，若鐘鳴了三下之後，動物就會開始向他們襲擊，若他們能夠離開這裏，就算他們勝，這樣他就會助LINDA回復記憶。當臨離開哥斯加達，原來LINDA依然是被NEK控制着，NEK問KEN這一個遊戲是否很好玩？KEN回答若有下一次機會的話，他亦會參加（次は俺が鬼の番だぜ），當NEK及LINDA離開了後，有一大群獵





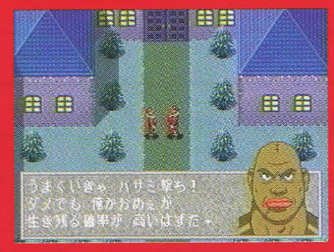
犬出現，不過此時希姆出現了，為KEN解圍後，他亦加入了KEN的隊伍中。

這時傳呼響起了，找電話看看是誰，原來是比隊長，他說KEN的媽媽——美姆十分擔心KEN與LINDA，所以現在命他立即回家中向媽媽報到。回到家中向美姆報平安後，可以找比隊長，他將一個電波發訊機交給KEN，說這是可以追蹤到LINDA的行蹤的，除此之外，比隊長對希姆的出現感到奇怪。一上箱船，可以見到NEK正與LINDA在箱船上，而且兩人更開動箱船離開了，於是KEN便使用電波發訊機找出LINDA的下落；終於，在奧斯泊處看到了LINDA的行蹤，於是兩人便立即前往；在奧斯泊的外面，的確看到了箱船，於是兩人進入奧斯泊看看是否能夠找到LINDA，可惜，找了很久也找不到她，於是KEN準備上箱船看一看，不過已經看不見了箱船的蹤影了；再一次用電波發訊機找LINDA的下落，原來她在R-09附近的山上，於是KEN便往R-09進發。



進入了R-09的洞窟中，可以找到一個地底城市——尼布勞（ネブール），在這裏除了於秋天有動物拍賣之外，大家可以找到一架昇降機，進入後會到達尼布勞大樓，在上層可以看見NEK與LINDA剛剛離開了，於是KEN再次查LINDA的所在位置，原來她到了巴拉西度，於是KEN再立即趕去，但可惜當他們在巴拉西度找時，NEK及LINDA又再一次離開了；最後，KEN發現了他們兩人到了伊坦娜，於是希姆和KEN再立即趕去。到達了伊坦娜後，希姆說對方可能早有準備，所以他決定在換了聖誕老人服裝後與KEN分道揚鑣，希姆負責從加方進入，而KEN就由正門進入；當到達了內部，NEK原來是與伊莉渣比斯社長一顆的，一切的事端都是伊莉渣比斯弄出來的，不過NEK似乎不喜歡被人操縱，他用刀子將伊莉渣比斯亦殺了，然後，他向KEN下挑戰書，叫他若要得回LINDA的話，便到樓上吧！當到達了頂樓，NEK與KEN糾纏，不過KEN不敵於NEK，盡被他玩弄於股掌之中，突然間，有一個聖誕老人服的人將NEK殺了，雖然特殊行動組的人來到了，不過兇手亦逃走了；KEN用盡方法，終於將LINDA的記憶喚醒了。















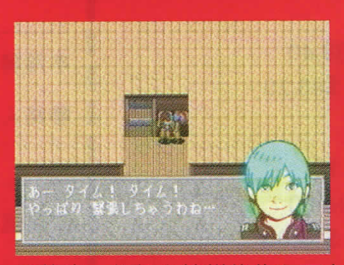
回到了特殊行動組總部，比隊長已經知道兇手躲在G花道里（Gファクトリー），於是KEN便決定前往座標位於E-01的G花道里（もちろん行く！！）。向座標位於K-03的妮勒巴里（リナバレー），在村中有一個山洞，只要找出一條紅色樓梯後往左下方出口出去，就可以在座標K-02的洞窟出口出來。一直往左走的話，可以進入G花道里了。一進入去後，LINDA似乎不想進入，於是她離開了隊伍，KEN一人走到貨倉2號前面，LINDA再次加入隊中；原來在貨倉內的聖誕老人，正是LINDA的父親——希姆，他的身體遭人改造了，所以一切都不由他自己操控，當戰勝了他兩個回合，他就會跳下酸池自殺，而各位可以在左方的冷藏庫取得數隻動物；一切事情結束，KEN及LINDA兩人亦回到箱船上開動箱船；在太空上看着人類的滅亡……



















◆◆◆SCENARIO A完◆◆◆

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：______

年齡：______

郵寄地址*（請用英文正楷書寫）*：______

本港聯絡人：______

聯絡人地址：______

聯絡人電話：______

支票號碼：______

□補購

補購期數	數量	×	單價	=	金額（HK$）
		×		=	$
		×		=	$
郵費		×		=	$
				合計	HK$

□訂閱

本人欲自第_____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式*（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00

山寺良牙



高潮佚起 DESIRE

MEM 製造商：C'S WARE 價格：6800日圓
容量：CD-ROM×2 記憶：39
AVG SEGA SATURN

上期提要

亞拔哄了天娜上床睡覺後，才記起今晚麗子是約了他的，於是他便立刻出門去麗子的住處，之後……。

◆房間內（自分の部屋）◆
（移動する→部屋を出る）

◆二樓（二階）◆
（移動する→外に出る）

◆宿舍前（宿舍前）◆
（移動する→研究所）

◆研究所前（研究所前）◆
（移動する→外に出る）



在研究所前觸到了卡路，見到他的臉出發紅，與他吵了一輪架後便走掉，之後麗子便出現，並帶亞拔到麗子的房間去。

◆麗子的房間（レイコの部屋）◆
（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→レイコ×2、見る・調べる→太股×2、話す→レイコ×2、飲む→お酒×2、話す→レイコ×2、飲む→お酒、話す→レイコ×2、飲む→お酒、話す→レイコ×2、飲む→お酒、話す→レイコ×2、飲む→お酒、抱く→レイコ）









在房間中，麗子叫亞拔與她一同喝酒，並順道談談有關真琴及天娜等的事。後來得知身元DATA中找不到天娜的有關資料，於是亞拔便決定要撫養她直至成人。之後二人便開始比較酒量，在途中向麗子查問有關教授女兒的事，教授女兒的名及樣子均與天娜相似，可是又不能斷定天娜是教援的女兒。接下又再談有關真琴及姬斯丁的事，可是發覺麗子有些不妥，語無倫次又經常說錯話，還向亞拔施展色誘，擺明是喝醉了，可是亞拔又擺脫不到麗子的色誘，於是便抱她上床並……。可是正進行了一半的時候，亞拔也耐不了酒精的力而睡著。一段時間後，亞拔仍矇查查的睡在麗子家，之後得知真琴過來，於是麗子便叫亞拔由窗口逃出去。

◆研究所前（研究所前）◆
（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→クリス、移動する→宿舎）

◆宿舍前（宿舎前）◆
（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→クリス、見る・調べる→カズミ、聞く→二人の会話×3、見る・調べる→あたりの様子、聞く→二人の会話×3、とめる→2人）





回到宿舍前，便看到姬斯丁與卡絲美正在吵架，正吵得火紅火綠之際，卡絲禩便拿出了一件東西令姬斯丁失常，之後亞拔便加入調停，可是姬斯丁好像失了常性似的向亞拔襲擊，正當亞拔即將斷氣之時，一聲巨響姬斯丁應聲倒地，原來卡絲美開槍擊斃姬斯丁，這麼一聲巨響，宿舍內的人當然是走出來的，之後卡絲美便走了，後來斯里路也出來，接下瑪路天娜也來到，她也知道事件的一小內幕，於是亞拔便決心要查出事件的內幕。







◆房間內（自分の部屋）◆
（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→シルビア、見る・調べる→ティーナ×2、話す→シルビア×3、見る・調べる→ティーナ×2、話す→ティーナ×2、移動する→部屋を出る）





第二天亞拔向編輯部通電話時，便發覺他傳送出去的FAX到了編輯部後，完全與事實不相乎，另外亦得知今次的採訪突然中途取消，可是他決意要留在此處徹查真相。之後天娜便叫亞拔起床，起來後便看到西菲亞，原來她是有事來找亞拔的，說今次並不是第一次有人死在DESIRE，以前也有一個叫佐安的研究員死去，可是死因連西菲亞也不太清楚。之後從她口中得知今天及明天也會有飛機飛來，而且是一些比較大型的，可能是運送研究員回國的。西菲亞走了後便向天娜說明有關她身份的事，說完後便致電斯里路叫她幫忙照顧著天娜，然後出去準備做第二回的採訪。

◆二樓（二階）◆
（移動する→外に出る）

◆研究所前（研究所前）◆
（移動する→中に入る）

◆研究所內（研究所内）◆
（移動する→教授の部屋）



進入研究所後，便去教授的房間並叫她帶亞拔去研究室作第二回取材。

◆研究室（研究室）◆
（見る・調べる→あたりの様子×3、見る・調べる→右の制御エリア×2、見る・調べる→正面の球体ドーム×3、見る・調べる→左の棚×2、話す→マコト×3、話す→マルチナ×3、話す→カズミ×3、話す→マコト×3）





在研究室，果然見到卡絲美，之後教援便叫真琴來向亞拔說明研究室內的各種設備，之後問到有關反應裝置時，各人的表情均有很明顯的變化，於是亞拔便決定繼續追問下去，接下教授便說明反應裝置的功用，它的功用主要是用來複製生物，從而變成生物武器，教援講解過後便被卡絲美招去問話，這究竟發生了甚麼事呢？

◆研究所內（研究所内）◆
（移動する→外に出る）

◆研究所前（研究所前）◆
（移動する→飛行場）



回到外面便見到麗子，並向她說明卡絲美及教援二人好像有些問題，麗子呆了一會後便為昨晚的事道歉，並說昨晚姬斯丁被殺的事可能也與麻藥有關。

◆飛機場（飛行場）◆
（移動する→格納庫）

◆機庫（格納庫）◆
（話す→近くの人×2、移動する→外に出る）

從其他地勤人員的口中得知，今次是會將所有人送回國的。

◆飛機場（飛行場）◆
（移動する→宿舍）

◆宿舍前（宿舎前）◆
（移動する→中に入る）

◆宿舍大堂（ホール）◆
（話す→上を向いている人×2、話す→エレベータ前の人×3、移動する→2階）

◆二樓（二階）◆
（移動する→自分の部屋）



回到二樓時，便見到斯里路倒在地上，後來得知天娜被人擄走，於是二人又再次四出走動去找天娜的行蹤。

◆房間內（自分の部屋）◆
（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→ベッド、移動する→部屋を出る）

◆二樓（二階）◆
（移動する→ホール）

◆宿舍大堂（ホール）◆
（話す→上を向いている人×2、話す→エレベータ前の人×3、移動する→外に出る）

◆宿舍前（宿舎前）◆
（移動する→飛行場）





在宿舍前面遇到艾莉娜，正想問她有關天娜的事時，便立刻走掉，可是見她的表情好像很驚恐似的。

◆飛機場（飛行場）◆
（移動する→格納庫）



◆機庫（格納庫）◆

在機庫見到西菲亞，可是她也沒有見過天娜的影蹤，於是亞拔便將情況說給西菲亞聽，之後她說如果見到天娜的話，便會好好的保護她。



◆飛機場（飛行場）◆
（移動する→浜辺）

◆海灘（浜辺）◆
（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→水着×2、見る・調べる→グラス×2、見る・調べる→カズミ×3、話す→カズミ×3、移動する→飛行場）



來到海灘看到卡絲美正在晒日光浴，於是便向她查問有關天娜的事，可是她也不見到，之後卡絲美警告亞拔不要報道有關DESIRE正開發兵器的事，可是亞拔仍是拒絕了，最後便叫她若見到天娜的話便先代為照顧。

◆飛機場（飛行場）◆
（移動する→研究所）

◆研究所前（研究所前）◆
（移動する→中に入る）

◆研究所內（研究所内）◆
（移動する→外に出る）

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→宿舎）

◆宿舍前（宿舎前）◆

（移動する→ホール）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（話す→上を向いている人×2、話す→エレベータ前の人×3、移動する→二階）

◆二樓（二階）◆

（移動する→自分の部屋）

◆房間內（自分の部屋）◆

（移動する→部屋を出る）

◆二樓（二階）◆

（移動する→外に出る）

◆宿舍前（宿舎前）◆

（移動する→飛行場）

◆飛機場（飛行場）◆

（走る→浜辺）

◆海灘（浜辺）◆

（見る・調べる→あたりの様子、、見る・調べる→カズミ×3、話す→カズミ×3）

來到海邊時已是黃昏，後來發覺卡絲美因為被石頭弄傷了腳而走不動，於是便決定背她回去，在途中便問她有關財團的事，可是她說先帶她回到房間中才慢慢說，於是便將卡絲美帶回她的房間中。







◆卡絲美的房間（カズミの部屋）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→カズミ×2、見る・調べる→足×2、見る・調べる→下着×2、話す→カズミ×10、移動する→部屋を出る）

進了卡絲美的房間後，便談到有關她及財團的事，另外亦證實DESIRE真的是正在開發兵器，而該種兵器是可以將人類的DNA改變，即是話可以隨意將一個人變成老人、變性或是複製，由於瑪路天娜的丈夫反對作為武器使用，因此便被殺。另外，島上的生物全都被捉去做實驗，就連海上的魚也不放過，所以其實海水是有毒的。之後島上發出廣播，說明在要放棄DESIRE，叫所有人刻機場分別乘三班機離開，可是亞拔卻要下來，尋找天娜及接回真琴。最後卡絲美便叫亞拔在晚上到機庫找她，另外亦將MEDRICAL CENTER的地點教給亞拔。



◆三樓（三階）◆

（移動する→外に出る）

◆宿舍前（宿舎前）◆

（移動する→メディカルセンター）

◆MEDRICAL CENTER門前（メディカルセンター）◆

（見る・調べる→当たるの様子、見る・調べる→メディカルセンター、見る・調べる→屋根、移動する→中に入る）

◆MEDRICAL CENTER（メディカルセンター）◆

（見る・調べる→当たりの様子、見る・調べる→机×2、見る・調べる→カーテン×2、見る・調べる→水槽×2、見る・調べる→机、移動する→外に出る）

進去後便發覺內　沒有人，於是便在該處查探一下周圍的物品，後來發覺桌面上有亞拔送給天娜的吊飾，相信天娜應曾被帶來此處，之後聽到外面有聲音傳來，於是便立刻出去。

◆MEDRICAL CENTER門前（メディカルセンター前）◆

（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→レイコ×2、話す→レイコ、見る・調べる→あたりの様子、移動する→宿舎）

可是出去後又見不到人，加上門已鎖著，不能再次進去。接下麗子突然出現，原來她是走來查看還否有人在島上，並叫亞拔快些離開過個島。



◆宿舍前（宿舎前）◆

（移動する→中に入る）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（話す→上を向いている人×2、話す→エレベータ前の人×3、移動する→三階）

◆三樓（三階）◆









回到宿舍的三樓，看到斯里路與加路吵架，而且還出手傷了斯里路，看不過眼的亞拔當然是為斯里路出面，且與加路吵起上來並大打出手，可是亞拔卻不堪一擊。之後斯里路便看護著亞拔，在這段期間中，斯里路說回她自己的事，之後便一起回房間繼續傾談。

◆房間內（自分の部屋）◆

（移動する→飛行場）







在傾談的期間，斯里路睡著，之後亞拔再看一下手錶，發覺已到了與卡絲美約定的時間，於是便輕輕地放下她，然後到機庫。

◆飛機場（飛行場）◆

（移動する→格納庫）

◆機庫（格納庫）◆

（見る・調べる→床、見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→パイプ×2、見る・調べる→床×3、取る→ブレスレット、見る・調べる→パイプ、見る・調べる→赤黒い液体×2、移動する→右手の通路）



在機庫中異常地靜，可是又不見卡絲美的蹤影，於是便四圍查看，後來在地板上發現了卡絲美的手環，亞拔便想到卡絲美可能有不測，於是便繼續查看，發覺油管的附近有血跡，一直伸廷至右方的房間，接下亞拔便走過去查看。

◆右邊的通道（右手に通路）◆

（見る・調べる→カズミ×2、見る・調べる→シルビア×2、助ける→カズミ、助ける→シルビア×2、移動する→外に出る）








進去後便發現卡絲美及西菲亞倒在地上，於是便先看看受傷較重的卡絲美，從她口中得知有人在這處裝置了計時炸彈，並且叫亞拔快些救出西菲亞，在她最後的一言中，叫亞拔要小心教授，可是究竟要小心甚麼她就沒有說，這時倒數計已到60，於是便先走去西菲亞處去救出她，然後想再回頭救卡絲美。可是救了西菲亞出去後，機庫便發生爆炸，顯然是趕不及了。



◆飛機場（飛行場）◆

回到外面，西菲亞先安慰一下亞拔，之後亞拔便查看一下西菲亞的傷勢，她好像是沒多大礙，這就放心多了。後來真琴、加路及瑪路天娜出來，並胡亂說這次的爆炸事件是由亞拔引起的，這時當然又是與加路發生爭執，到頭來結果當然又是一樣的，不堪一擊。





◆房間內（自分の部屋）◆

（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→マコト×2、話す→マコト×4、考える→マコト、考える→カズミ×3、考える→ティーナ、見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→ベッド×2、見る・調べる→窓×2、移動する→部屋を出る、寝る）




亞拔醒來後，便發覺已在自己的房間中，而且真琴也在此處，於是便與她談話一輪，並說明一下事件的經過，之後加路走進來，帶走了真琴後，便將亞拔禁錮在房中。之後亞拔便在房中反思一下為何DESIRE要開發武器，而目的又是甚麼？另外又整理一下今天所發生的事，想了一會後便覺得有點睡意，於是便決定走去睡覺。

◆房間內（自分の部屋）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→ベッド×2、見る・調べる→窓×2、移動する→部屋を出る）





第二天清晨，亞拔發覺有人想進入房間，後來發覺原來是斯里路，從她口中得知若亞拔被送至DESIRE的所屬國家的話，便有可能被判刑，原來這處是隸屬於里古共和國，並得知共和國是支配著財團的國家，另外亦通知今天還會有飛機來，叫亞拔最好是趕上該班機。之後西菲亞亦出走說出同樣的情報，有兩個女人一起，分爭當然是免不了的，最後亦是由亞拔解決了分爭，並叫二人分頭行動讓他能順利逃走。最後，真琴也走了進來，並通知昨天事件的犯人就是麗子，後來也得知麗子亦已被殺，亞拔當然是不相信這是麗子做的，於是便決定一定要找出其真兇。

◆二樓（二階）◆

（移動する→三階）

◆三樓（三階）◆

（移動する→二階）



在二樓遇見了斯里路，於是便拜托她一起幫手去找尋天娜的下落，順道問問她對於放棄DESIRE的感受，之後便開始尋找天娜的行動。

◆二樓（二階）◆

（移動する→外に出る）

◆宿舍前（宿舎前）◆

（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→宿舎、見る・調べる→壁、移動する→メディカルセンター）



一出去便見到加路，看見他拿曹大件行李，當然他又是打算離開此處。

◆MEDRICAL CENTER門前（メディカルセンター前）◆

（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→メディカルセンター、移動する→中に入る、移動する→飛行場）

到MEDRICAL CENTER前發覺上著鎖，於是便去別的地方調查，從廣播得知最後一班機將會於16時起飛。

◆飛機場（飛行場）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→格納庫×2、移動する→格納庫）

◆機庫（格納庫）◆

（移動する→外に出る）



到機庫後見到西菲亞，談過一輪後，便從廣播得知最後一班機將會於16起飛。

◆飛機場（飛行場）◆

（移動する→メディカルセンター）

◆MEDRICAL CENTER門前（メディカルセンター前）◆

（見る．調べる→あたりの様子×3、見る．調べる→メディカルセンター×2、移動する→中に入る）

之後再次到MEDRICAL CENTER門前，聽到一陣叫聲，好像是天娜的叫聲，可是又不見她的蹤影，但是從聲音的清淅度判斷天娜可能在MEDRICAL CENTER內，於是便決定入內搜查一下。

◆MEDRICAL CENTER（メディカルセンター）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→机×2、見る．調べる→カーテン×2、見る．調べる→水槽×2、見る．調べる→カーテン、移動する→外に出る）



進入後在房間內搜查一下，後來發現到麗子的屍體，一看之下便發覺她是被人用硬物擊斃的，突然麗子的眼睛打開，亞拔起初還以為只是屍體的變化市成的，可是後來發覺不對勁，麗子的屍體竟會走動，並向研究所的方向走去，於是亞拔便追上去。

◆MEDRICAL CENTER門前（メディカルセンター前）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→メディカルセンター×2、移動する→後を追う、見る．調べる→あたりの様子、移動する→後を追う）

◆研究所前（研究所前）◆

到了研究所前，便老遠聽到研究所的警報響起，並且聽到兩響槍聲，於是便立刻走進去。

◆研究所內（研究所内）◆

（移動する→研究室）



來到研究所便見到真琴，原來剛才的兩響槍是真琴開的，她是為了保護自己而向麗子開槍，之後亞拔發覺麗子的身上有一件不正常的物件，接下真琴便向亞拔承認她是研究這種不正常的人。突然，從研究室的方向傳來了天娜的聲音，於是亞拔便立刻取去真琴的ID CARD走進研究室，去尋找天娜。

◆研究室（研究室）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→右の制御エリア×2、見る．調べる→左の棚×2、見る．調べる→正面の球体ドーム×2、見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→正面の球体ドーム×2、移動する→正面の球体ドーム）

進去後四周調查一下，之後也聽到過天娜的聲音，可是也找不到她，之後亞拔想起有一處他還未進過去，就是那反應裝置，天娜不排除走去了該處，於是便走進去查看。

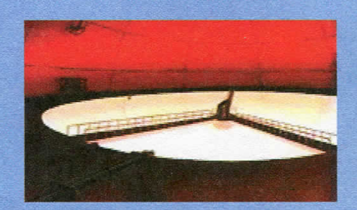
◆反應裝置（正面の球体ドーム内）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→ディーナ、見る．調べる→マルチナ、話す→マルチナ×3、見る．調べる→グスタフ、話す→グスタフ×3、）











可是反應裝置不能隨便進去，後來發現可以用ID CARD進入，於是便使用從真琴搶過來的CARD去開啟。進去後只發覺是一個中空的地方，而中心部位有一道白光放出，之後瑪路天娜及天娜便再次出現。之後便問瑪路天娜為何為了開發武器利用人，就算是自己的女兒也不放過，可是她只是答亞拔是不會理解這情況的。亞拔說開發武器是不人道的時候，基治便出現，並用槍指向亞拔，經過一輪談話後，瑪路天娜又用槍指向基治，最後瑪路天娜被基治開槍擊落到裝置內，之後基治便說明他的身份，原來他就是古斯他夫教授（グスタフ．ステラドヴィッチ），即《環境と人類の融合》的原作者，原來他的野心本身就是要開發武器，之後再說一大輪道理。正常向亞拔開槍時，真琴突然出現並叫亞拔扒下，之後裝備的控制PANEL被打開，發覺周圍只是一片白茫茫。

◆反應裝置（正面の球体ドーム内）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→反応装置×2、移動する→装置室を出る）

醒來之後便發覺周圍十分之靜，而且好像島上一個人也沒有，於是便再次四周調查一下。

◆研究室（研究室）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→反応装置×2、移動する→研究室を出る）

◆研究所內（研究所内）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→受付×2、見る．調べる→ドア×2、移動する→部屋を出る）

◆教授的房間（教授の部屋）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→机×2、見る．調べる→本×2、移動する→部屋を出る）

◆研究所內（研究所内）◆

（移動する→外に出る）

◆研究所前（研究所前）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→研究所×2、移動する→飛行場）

出到外面後，也覺得周圍的環境及天色也不大正常。

◆飛機場（飛行場）◆

（移動する→浜辺）

◆海灘（浜辺）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→海×2、移動する→飛行場）

後來到了海灘，亞拔只是感覺到時間全是停頓似的。

◆飛機場（飛行場）◆

（移動する→メディカルセンター）

◆MEDRICAL CENTER門前（メディカルセンター前）◆

（見る．調べる→あたりの様子×2、見る．調べる→メディカルセンター×2、移動する→中に入る、移動する→宿舎）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→宿舎×2、移動する→中に入る）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→三階）

◆三樓（三階）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→ドア×2、移動する→シェリルの部屋、移動する→二階）

◆二樓（二階）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→ドア×2、移動する→マコトの部屋、移動する→自分の部屋）

◆房間內（自分の部屋）◆

（見る・調べる→あたりの部屋×2、見る・調べる→ベッド×2、見る・調べる→窓×2、見る・調べる→室內フォン×2、移動する→部屋を出る）

◆二樓（二階）◆

（移動する→外に出る）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→飛行場）

◆飛機場（飛行場）◆

（移動する→格納庫）

◆機庫（格納庫）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→パイプ×2、見る・調べる→床×2、使う→通信機×2、移動する→外に出る）

走到機庫內，便發覺該處有一部無線電發信機，於是便決定用它試與外界聯絡，可是沒有效，方介便決定離開。

◆飛機場（飛行場）◆

（移動する→浜辺）

◆海灘（浜辺）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→海×2、移動する→飛行場）





後來到了海灘，亞拔細想這個島只剩下他一人，沒有其他人存在，先要處理食物問題，之後便發覺天娜，於是二人便一起去尋找食物，幸好DESIRE上有豐富的食物存量，加上海灘也可捉魚吃，以致二人不致於餓死。

◆海灘（浜辺）◆

如是這便過了六年，結果找不到其他的人，加上通信機還是修不好，又不可能駕飛機出去。之後天娜走過來，既然過了六年，她當





然是婷婷玉立，這時她找來了一部相機，於是便作二人合照。另外她還每天到教援的房間去看書，去增加自己的知識，之後說後天舉行生日會去慶祝天娜18歲。

他們二人每天也是如常的生活，天娜去讀書而亞拔則去找食物。半夜天娜起來與亞拔談有關生日會的事，之後二人便再次睡覺。

◆房間內（自分の部屋）◆

（見る・調べる→当たるの部屋、見る・調べる→ベッド×2、見る・調べる→窓×2、移動する→部屋を出る）





第二天，天娜留下了一封信，說她去了讀書，早餐放在桌上。之後亞拔想深一層，每天這樣二人同睡一張床，遲早會搞出事，於是便決定要為天娜的將來作好打算。

◆二樓（二階）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→ドア、移動する→三階）

◆三樓（三階）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→ドア、移動する→ホール）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→外に出る）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→研究所）

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→中に入る）

◆研究所內（研究所內）◆

（移動する→教授の部屋）

◆教授的房間（教授の部屋）◆

（話す→ティーナ×3、見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→本棚×2、見る・調べる→ティーナ×2、移動する→部屋を出る）



在教授房內找到了天娜，問她的情況時，她只是答有些倦，並說讀完後會到海灘找亞拔一起玩之後天娜有些問題想問亞拔，可是最後還是說不出口。

◆研究所內（研究所內）◆

（移動する→外に出る）

出去後亞拔覺得天娜的樣子有些怪，但暫時不理她也可，待今晚才向她查問一下。

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→飛行場）

◆飛機場（飛行場）◆

（移動する→浜辺）

◆海灘（浜辺）◆

（釣り→浜辺のギャル×2、釣り→魚×2、見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→海、移動する→飛行場）

之後亞拔位在海邊釣魚，一會後天娜便走了過來，但心情好像不太好似的，之後天娜便與亞拔談起以前在這個沙灘救起她，並說在很久以前便很喜歡亞拔的，之後又再次走開了，既然今天已釣夠，於是便回去。



◆飛機場（飛行場）◆

（移動する→宿舎）

◆宿舍前（宿舎前）◆

（移動する→中に入る）

◆二樓（二階）◆

（移動する→自分の部屋）

◆房間內（自分の部屋）◆

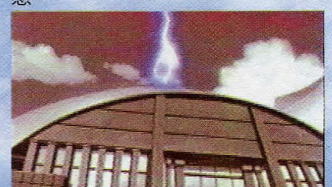
（考える→ティーナの事×3）

回到房內便想想有關天娜的事，想想下她也正時處於思春期的時候，對於這些事可能比較在意，最後決定在晚上才再與她慢慢談。





到了晚上，天娜回來，在床上，天娜向亞拔請求，就是能夠接受她，到了最後還希望能給她一口吻，反正只是一個吻，又沒有其他的企圖，於是便應承了她，可是她要的不是吻額頭，而是要吻在唇上，無計可施之下只好照做，之後二人便談到可能有一天不能再住在此處及分離的傷感。

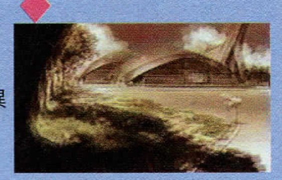



第二天大清早便聽到多聲的巨響，不知發生甚麼時的亞拔便立刻出外觀看，看到天上有很強的雷暴，之後在宿舍門前見到天娜，她說那些雷大多集中於研究所的方向，於是二人便走到研究所。

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→中に入る）

來到研究所前，便發覺空間發生異變，於是二人便進入研究所內看個究竟。



◆研究所內（研究所内）◆

（移動する→研究室）

進去後，便發覺研究所竟然有電到，而且那些機器仍會操作，之後估計天娜該在研究室內，於是便進去。

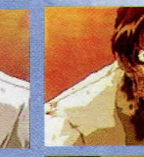
◆研究室（研究室）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→正面の球体ドーム、移動する→反応装置）

進去後雖說是有電到，可是那些螢幕仍無法操作，那些雷電可能與反應裝置有關，於是便進去調查一番。

◆反應裝置（正面の球体ドーム内）◆











進去後果然見到天娜，談了一輪後，反應裝置的中心開始發光，於是便帶回天娜到研究室，過了一段強光後，便發覺有一個人走出來，那人原來就是古斯他夫教授，之後不知甚麼原因他的身體逐漸溶化，原來他過來的目的就是想二人死掉。接下他拿著槍走過來，並向亞拔開槍，亞拔被打穿了右邊大腿，不能走動，於是便叫天娜攻擊那怪物，可是這樣的一擊後那怪物仍會移動，二人於是便盡力找出入口，之後再來一陣白光，亞拔便再次醒來，一眼便見到了真琴，可是天娜仍不知行蹤，另外又問真琴一大推古怪的問題，原來亞拔只是剛被救出的，以往的事就好像夢一般。還有真琴説她搞壞了博士的控制裝置，DESIRE將會在數分鐘後自滅，之後斯里路趕到，並將自爆裝置解除掉，眼見亞拔沒有大礙的斯里路便立刻走過去抱著他，之後西菲亞亦來到，説逃走的準備已做好，叫他們一起走，這時正被西菲亞看到這樣的鏡頭，當然又是與斯里路吵架，之後各人便逃離DESIRE。

飛機上

亞拔：「………………自那次之後，究竟有幾多時間及日子是流去呢？我與真琴的關係也越來越疏遠，雖然寫了很多信給她，但自從聽了她成為某研究所所長以後，便音訊全無，她對於這事件到最後也沒有發表過一點言論，我亦無制地去聽，這用必然去形容可能會比較好，我對於她的思想也好像無法去領受，………………最後，我也是辭去了記者的職業，回復自由身，雖然不是說被老編的三言鬱陶，但無論如何只有一個原因，就是我那些事我根本寫不出來，……不是，正確的意思是不能寫出來，只是有這理由便很足夠，可是我本身也不太想這樣做，……應該是不可以做，《DESIRE》閉鎖這事，因是大新聞而有另一報社報道，可是報道的真確性只有我才會知道，我由財團會長及卡絲美生前，領了一份謝禮，之後我買了一架私人飛機，可是買了後還有大筆資本剩下，一個好的機師及一個聰明的助手一起環遊甚界，一路做自由記者的工作……，咦？一個好的機師及一個總明的助手？這想像就好，可是也有可能成真的，她們一日到黑都在吵架，不如和她們談談，周圍飛去工作，順道也找尋那個人的事，也會盡力去做，……那六年的光境絕不會忘記，而真琴說她只是個夢，可是我就不認為是這樣，她確實是和我一起生活，然後，可能她在某個地方等我，我必需要去，因為她說過一定會再次見面，她是個不說大話的人，絕對會再次見面，絕對………………。」



《DESIRE》攻略——亞拔編　完



TEXT : FUKUDA



VIRUS
完全攻略 PART 3

AVG | 製造商：HUDSON SOFT | 售價：6800日圓
發售日：發售中 | 容量：CD-ROM×3
MEM | SEGA SATURN

感染 #5 Cyber Drug

快速攻略流程

▼STAND總部
▼情報區
道具　備忘紙→艾莉嘉
GAME　VIRUS之謎
道具　未解拆磁碟→艾莉嘉
談話　艾莉嘉→埃薩克事件
談話　艾莉嘉→病毒
移動　EXIT
▼多邊形迷宮畫面
▼研究區
談話　雅殊
談話　雅殊→病毒×2
談話　雅殊→愉快可樂
電話
移動　EXIT
▼多邊形迷宮畫面
▼資訊站
移動　NET' JUMP→RELIVE-NET
▼SAVE POINT (31)
▼RELIVE-NET
▼播片式迷宮畫面
▼療養院接待處
移動　右
▼播片式迷宮畫面
▼SAVE POINT (32)
▼第一手術室
看　微笑被病毒感染的部份
電話　STAND總部「0110」
▼播片式迷宮畫面
▼第二手術室
看　傳送器
調查　控制器
談話　麥諾頓博士
談話　麥諾頓博士→AI
談話　麥諾頓博士→愉快可樂
談話　麥諾頓博士→紐林堡的悲劇
頭目戰　RED CLAW 3
▼第二手術室
電話
▼SAVE POINT (33)
▼FANTASY-NET
GAME　浮島迷宮
▼瀑布前
移動　懸崖
▼懸崖
道具　16分鐘氧氣筒
調查　湖
▼播片式迷宮畫面
▼沈船1
▼播片式迷宮畫面
▼房間1
道具　17分鐘氧氣筒
移動　EXIT
▼播片式迷宮畫面
▼遺跡2
▼播片式迷宮畫面
▼房間3 (右)
道具　16分鐘氧氣筒

漸露曙光

傷癒的沙治在向SCOW報告時，被通知姬莉和瑪莉現處昏睡狀態，無法投入工作，而對形跡可疑的網絡軍亦苦無證據。跟着在情報區沙治發現艾莉嘉暫代姬莉她們的崗位，他把從韓中尉大鐵盒內取得、寫着「VIRuS」的備忘紙交給艾莉嘉分析，估計應和艾薩克事件有關，經過一輪轉換程序終於解開密碼成功取得資料，這時得知她是電腦犯罪者莎莉的徒弟，難怪她能盜取資料吧。把未解拆磁碟給她檢查發現只是暗號，艾莉嘉從莎莉與基利大佐的資料庫找來解碼表，解拆碟中內容後便送給雅殊看。後來她補充在艾薩克事件是洩漏了關於「電腦強化劑開發計劃」之事，原來韓中尉當年被恐怖份子威脅交出強化劑，基利大佐則是負責調查案件的，後來開發計劃亦就此中止，而在調查途中基利大佐為免事件洩露，因而殺死STAND搜查官。接着在研究區雅殊説那些資料是電腦強化劑的開發記錄，從種種跡像電腦強化劑應是病毒的來源，不過把它和愉快可樂混在一起是否病毒來源則不清楚，這時微笑來電説知道RED CLAW現處RELIVE-NET，沙治從其興奮樣子估計他喝過愉快可樂，此時莎莉亦來電道基利大佐帶同軍隊進入關閉了的FANTASY-NET。臨行前雅殊將一個16分鐘氧氣筒交給他，並替他改寫戰鬥記錄取得新型強化服。

MINI GAME — VIRUS之謎

沙治嘗試破解「VIRuS」這個字所隱藏的秘密，經過數次失敗後留意到其中一個字母「u」是以小楷來寫的，頓時回想起電腦療養所裏藥櫃的瓶子，艾莉嘉認為這應該和化學元素的原子代號有關，於是分別觀看貼有「V」、「I」、「Ru」和「S」藥瓶的原子序編號（把游標指向藥瓶後按C），最後輸入「23534416」便能解開密碼鎖。

サージ「『Ru』？『Ru』？『Ru』？
…覚えていないものは、思い出せないか」

博士的秘密

在資訊站從美露迪處取得新款疫苗子彈Ver 8.2h後，沙治便先往RELIVE-NET去，這時艾莉嘉告知麥諾頓博士逃獄，可是其肉身仍留在殖民衛星內，難道他變成了意識體？當進入療養院e第一手術室，他發現左手手臂被病毒感染的微笑，由於病情e未算太嚴重，沙治於是致電艾莉嘉叫她將微笑強行昇起醫治，跟着他在第二手術室找不到人影，望過傳送器並且碰到控制器房內的熒光屏突然出現一名女子的影像，此時聽到麥諾頓的聲音説着「她是我的女兒瑪提達」，然後沙治在傳送器看見麥諾頓的意識體形態。他説當娜是他製造出來的AI，目的是利用她給予沙治的追蹤器來幫他逃獄，一直以來當娜的行動都是在程序範圍內，可是在沒有聯絡的情況下全部罪行都是她所策劃的。另外博士提到愉快可樂在不安定精神下會變為寄生病毒，因此便會將精神不穩的軟弱人類全面淘汰，目的是為劏除令其女兒不幸死去的人類，最終將所有人從電腦網絡上消失。説畢便命RED CLAW襲擊沙治，這時得知它原來是兄長里昂！RED CLAW戰敗後其軀體彈向麥諾頓的意識體一同毀滅。

★ BOSS BATTLE ★ VS RED CLAW 3

這場兄弟宿命之戰亦是沙治最後一次和RED CLAW對決，由於它已進化至第3形態因此實力比起以往強得多，不過沙治亦帶備了新型強化服應戰，如先前已完成5場模擬戰鬥來提升能力則沒有太大問題。戰術方面，先使用網絡閃光彈和ACCELERATE 25來阻延敵人及加速AP回復，接着順序攻擊其腹部、頭部和左手便可，若HP或AP下降就要馬上使用REFORM　100和ACCELERATE 100。





移動 EXIT
▼播片式迷宮畫面
▼沈船2
▼播片式迷宮畫面
▼房間2(深處)
看 右
道具 分析器→日本刀
調查 日本刀×2
移動 EXIT
▼播片式迷宮畫面
▼房間3(左)
調查 名刀圖鑑
電話 劍客支援「9009」
移動 EXIT
▼播片式迷宮畫面
▼洞窟入口
電話 STAND總部「0110」
移動 AIS前
▼AIS前
YES
道具 日本刀→AIS
移動 深處
▼洞窟內
談話 莎莉
電話 STAND總部「0110」
▼SAVE POINT(34)
▼洞窟最深處
看 當娜
談話
談話 基利大佐
談話 基利大佐→韓中尉
談話 基利大佐→病毒
▼頭目戰 對基利大佐
▼洞窟最深處
談話 當娜
談話 當娜→麥諾頓博士
▼頭目戰 對當娜
▼殖民衛星LEMURIA
▼傳送器內
調查 左邊熒光屏
移動
▼整備室
移動 右
調查 右邊的傳送器
看 面

▼ENDING

MINI GAME 浮島迷宮

當得知莎莉發出求救訊息後，沙治便被自動傳送到FANTASY-NET的入口浮島迷宮，通過方法和上次完全一樣，如開始時所對着的是北面，那麼只要順着西、北、東、東、北的次序來移動便可。

真相大白

在洞窟沙治發現重傷倒地的莎莉，她說基利大佐等人現正在洞窟深處，接着沙治打電話給艾莉嘉叫她把莎莉送回基地醫治，這時她將5000M交給沙治以作購買道具應付敵人之用。進入洞窟最深處他看見基利大佐與一群AIS包圍着當娜，原來她所躺着的紫色花堆就是愉快可樂的原料，沙治替當娜辯護說她所做的都只是被AI影響，並非出於自己意志。這時美露迪出現，指控基利大佐蓄意把愉快可樂給予札爾尼與及謀殺威夏酒吧老闆，罪行敗露後他立刻用機鎗掃射圍着他的AIS，跟着他道出整件事情的真相。原來埃薩克事件是網絡軍在進行電腦強化劑的測試所引發的，軍方故意讓藥物流入恐怖份子手中，藉以觀察服用後的副作用，可是其中一名帶病者卻潛進紐林堡號裏，為滅口他本想大開殺戒，但札爾尼卻以為是主電腦出錯而進行完全初期化。後來二人因各有對方的罪證而互相包庇，但當札爾尼得知紐林堡事件並不是他的錯時，基利大佐將計就計把愉快可樂送給他，借沙治的手殺人滅口。得悉全部事實真相後，基利大佐便向頸動脈注射入愉快可樂攻擊沙治，今非昔比的沙治不一會就收拾他，戰敗的基利大佐欲逃離這兒，卻被美露迪潛入他的體內，她叫沙治趕快開鎗解決基利，就在他猶疑之際當娜突然啟動完全初期化令基利和美露迪消失掉。當娜對沙治說她雖是麥諾頓以其女兒瑪提達為藍本所製造出來的AI，可是並非永遠都是他的傀儡，為畫清和他的界線決定憑自己的力量統治整個網絡，沙治知道說甚麼也沒有用，唯有狠心和她作最後之戰。

再闖遺跡

艾莉嘉通知沙治前往捕追基利大佐的莎莉發出求救訊息，他於是馬上趕向FANTASY-NET去看過究竟，通過浮島迷宮並進出一輪沉船房間沙治在其中一間船室內發現一柄帶有銹跡的日本刀，分析器顯示它是一件藝術品，雖然不知有何用處還是先取走它，接着在另一船室的床頭找到一本名刀圖鑑，只要打電話到「劍客支援」去就會知道令刀上銹跡除去的方法。再向前行沙治便到達洞窟入口，可是有一名AIS守衛擋着，他致電艾莉嘉求教辨法，她說若將他的武器收起稍為改變ID排列，可暫時欺騙AIS的檢查身份裝置，結果以此方法沙治用剛取得的日本刀解決了守衛。







★ BOSS BATTLE ★ VS GARY

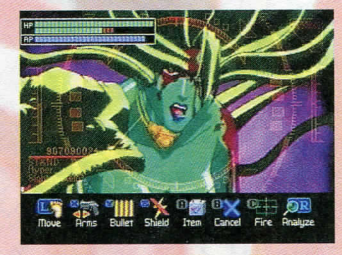
注入愉快可樂後，基利大佐頓時變成怪物一般襲擊沙治，它的實力和RED CLAW 3差不多，只要先用網絡閃光彈阻延其攻勢與及以ACCELERATE 25加快AP回復速度，再用電磁刻鑿鎗順着左手槍口、頭部和胸口的次序來攻擊它，受傷時馬上用REFORM 100作回復，不一會便能勝出。



★ BOSS BATTLE ★ VS DONA

和以往各頭目不同，當娜合共只有兩個弱點，縱使如此她的實力亦不能小覷。由於她的HP相當多，因此戰鬥所需時間會比一般的為長，如沒有購買足夠的彈藥或回復道具就很麻煩，至於其弱點則分別是右手（手心）與及左肩（胸部對上）。





結局

雖然當娜與RED CLAW同歸於盡，可是被救回的沙治醒來時被老伯告知他身旁的另一台傳送器剛好停止運作，打開來看裏面的竟然就是麥諾頓的女兒瑪提達，而不久之後超級電腦NOA9000亦被人破壞了，令到火星上的秘密網絡得以活躍起來，繼續留存下去……



攻略最終回



奇妙的龍族傳說
BREATH OF FIRE III
龍之戰士3

TEXT：MS



製造商：CAPCOM 售價：5800日圓
發售日：發售中 記憶：1BLOCK

PlayStation

續上期……

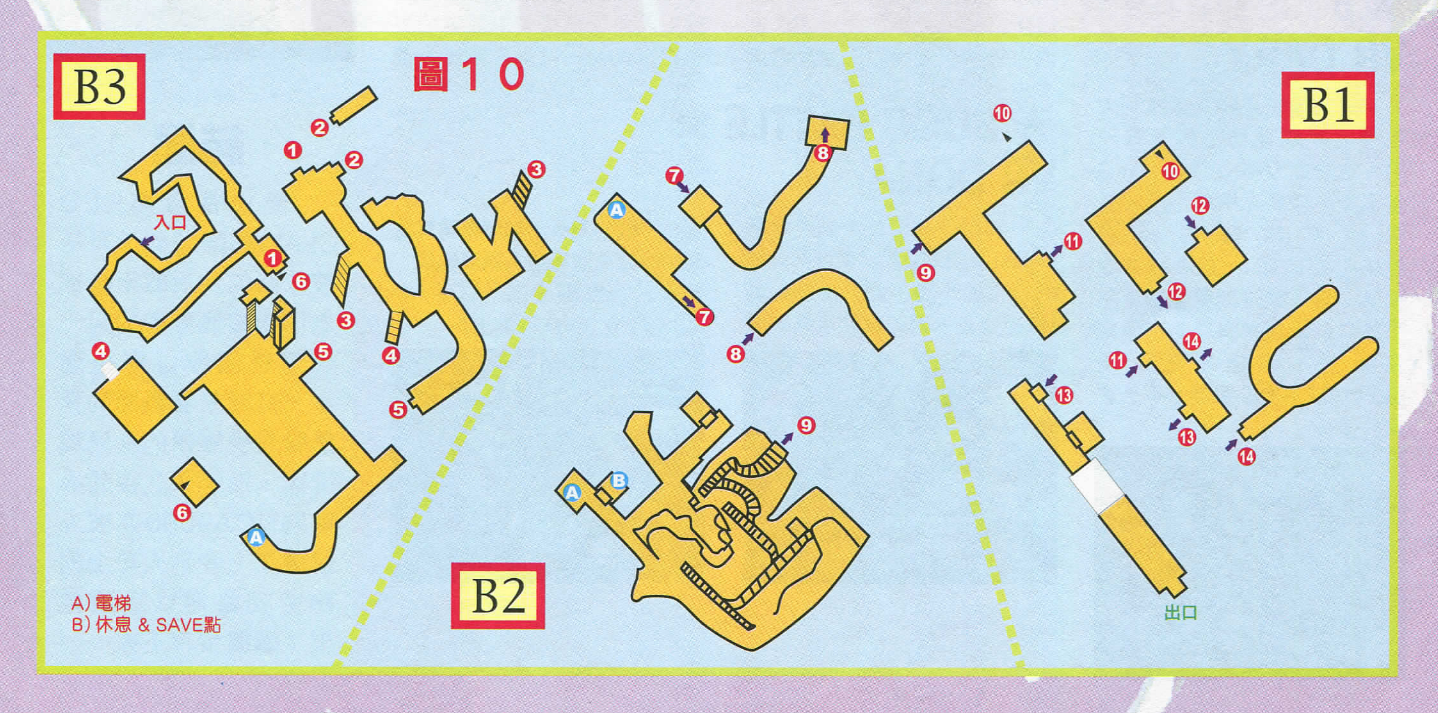
成長後的龍

龍帝皇離開了天使之塔後，龍變回人類的模樣，在黑暗中再次遇上以前在夢中見過的紫色頭髮的男子，他對龍與其他人不同，是不能與那些人一起的，說罷後龍不理會他向另一方走，接着在不經不覺間變回龍的樣貌。

畫面轉到數十年後的達胡娜礦山，亦是龍初出現的地方，加蘭特依舊以滅殺龍族的使命工作，礦山長發現這裏有龍出沒，所以委託他來到這裏，加蘭特找到幼龍後互相鬥一番，可是的力量不及他，結果幼龍受了他的重擊倒在地上，豈料幼龍的身體突然產生變化，牠變成人類的樣貌，加蘭特看見這情形就應出他就是在數十年前與他一起戰鬥的龍，原來加蘭特在天使之塔一事之後，四處找尋龍的踪跡，還問龍是否很憎恨他，龍當然不會(回答「……」)，於是加蘭特放下衣服與裝備給龍，也由於這裏並不是睿話的地方，叫龍若是想聽他所說的話就跟他一起離開這裏，龍証前穿上衣服和裝備後就離開這礦洞(見圖10)，龍到洞外看見加蘭特正在等待，加蘭特說龍或許在天使之塔時是有能力將他殺死，可是龍並沒有做到，與400年前的龍族們一樣，他因此產生了疑問，究竟神為甚麼要滅殺龍族？說罷後再問龍可否將生命暫借給他，龍點頭答應後就一同離開礦山。



就在離開礦山的途中，先乘電梯到B1，在乘電梯時，加蘭特說這裏有很強的龍的意念正呼喚龍，此時有個黑影出現……在B1取完寶物後就乘電梯到B2，旁邊的房間可作休息與SAVE，利用路軌旁的控捍來改變軌道，再由加蘭特領隊推動礦車，令其可撞向通道9的石頭，接着龍感應到有股氣從後方來，原來是剛才的黑影，它問龍為何要跟隨加蘭特，是否要與牠為敵，加蘭特聽到後知道是自己在400年前所殺的龍族的怨靈，那黑影化成龍喪屍，加蘭特說要帶龍去見神，可是龍喪屍覺得他是





帶最後一條龍去獻給神，於是就説服龍將加蘭特殺死，龍搖頭不肯答應，最後就雙方開戰起來，在與牠對戰數十個回合後，牠的力量突然被壓制住，之後變成一粒水晶球滾到龍的面前，龍將他拾起後就取得新的龍能力，接着在龍的背後發出強光，有位飛翼族的女性出現，還説真正的龍並不是剛才的怨靈而是龍，説罷後就變成另一粒水晶球飛進龍的身體，此時龍再得到新的龍能力，可是龍卻對自己的事完全不明白，於是二人沿着通道離開礦山。

來到礦山外遇見礦山長，他多謝加蘭特將礦山內的龍擊倒，就當他説到龍將礦山的礦工燒焦時，龍突然感到不適，雖然他感到龍有古怪，但仍是沒理會而吩咐加蘭特到右下方的小屋領取酬金，二人就依照他的説話到小屋，在小屋內的格多古（カントク）稱讚加蘭特的本領，還説有下次時必定找他，可是加蘭特的回應是以後都不會再有龍出現，加蘭特取了酬金後打算離開這裏時，格多古忠告加蘭特若想下山，在經過奥胡格街時必須小心，因為在那裏有很利害的怪物出現，而詳情最好到西方的闇市打聽，跟着二人就離開此地。

與伙伴相遇



圖１１

A）沙比草（サビ草）

二人在郊野札營休息，龍在夢中見到自己在礦山以龍的姿態來殺人，朗怕得醒來，他出營幕找加蘭特，加蘭特竟然知道龍的心事，但是他自己卻產生疑問，是否應該帶龍去見神呢？還有神為何要滅殺龍之一族？他應為龍是有知道這些事的權利，於是便決定再次到東之地的天使之塔找尋答案。二人依照格多古來到闇市打探有關在奥胡格街出現的怪物的情報，在情報得知此地是由一些盜賊組成的都市，還得知在奥胡格街出現的怪物很像龍，在這裏補充些較厲朗的裝備和道具後就可離開闇市。

二人向南方的奥胡格街（オウガー街道）進發（見圖11），此處的地形並不複雜，敵人亦都容易對付，在地圖的A點，由龍領隊按×掣斬地上的草，可取得沙比草，不過對現在來説是沒有甚麼作用的，行到出口處時，在旁邊有個黑影掠過，而且還到龍的後方，相信是闇市的人所説的像龍的怪物，為了通過這裏，唯有與牠戰鬥，與牠激戰數個回合後就會逃走。



二人通過了奥胡格街後再往前行，就來到胡魯柯路地方，但是要繼續前行就必須越過利雲特山（リヴェット山）（見圖12），基本上利雲特山的地形很簡單，不容易迷路，但是要特別肴意在地圖的A點有陷井會跌落下層，只要繞上路前進就可到達出口。

越過利雲特山後向東行就回到胡魯柯路街，二人欲繼續前進到胡迪亞地方去，可是卻在路口遇上胡迪亞城的士兵的阻攔，他們將通往胡迪亞的路封閉，原因是瑪古連魯村的農作物被用來作黑市販賣，現在要調查事件的真相。加蘭特便提意到村打發時間。

二人向北行就可到瑪古連魯村，一進入村加蘭特就見意到宿屋先行休息，從宿屋的壚壚口中得知在這裏有食人龍出現，而且地主又被捕，令她感到不安，但當加蘭特聽到食人龍出現後就詢問有關的事，原來那食人龍負傷逃到北方的捷達森林

。二人休息過後就離開瑪古連魯村，打算向北方的捷達森林進發。

畫面轉到數十年前雷與龍失散時的情景，雷被獨角獸兄弟擊倒後掉在旁邊的河裏……龍終於回到初次過人類生活的地方，當他來到雷的家的山下時，他向加蘭特要求自己一人上去，加蘭特答應他，龍上到雷的家查看時遇上失散多年的雷，雷看見龍平安無事感到高興，雷説出在奥胡格街相遇過的事，食人龍就是由他化身出來的，原來雷在這數十年裏，他在找尋獨角獸兄弟背後組織的事，他決定為迪普報仇而找其幕後主腦算賬，説罷後就轉身向瑪古連魯村離去。

龍返回山下找加蘭特，説食人龍向瑪古連魯村離去，於是二人回村找尋他的下落，當來到村口發現一個被爪傷的村民，龍向圍觀的人查問，得知兇手是雷，還説他向瑪古連魯豪宅離去。就在去瑪古連魯豪宅的途中，加蘭特又問龍是否恨他的程度跟雷恨瑪古連魯一樣，龍再次否認，接着就遇上一群胡迪亞士兵，原來他們捉了瑪古連魯，而從後方上來的便是胡迪亞公主莉娜，她沒有留意到龍就在自己的面前呢。



她向瑪古連魯説已知道他的組識的事，所以現在要拘捕他，加蘭特上前向莉娜打招呼，莉娜再次與龍相遇，士兵聽見後都感到驚奇，莉娜便命令士兵們先帶瑪古連魯回胡迪亞城，而她則要與加蘭特相談龍的事，他們找了牧場作傾訴的地方，加蘭特將事情告訴莉娜後，莉娜説既然現在還不清楚龍的事，倒不如先到闇市解決那恐怖組織的事，龍的事就留後才解決，三人離開牧場後，在後方有黑影掠過，原來雷就躲在這裏……

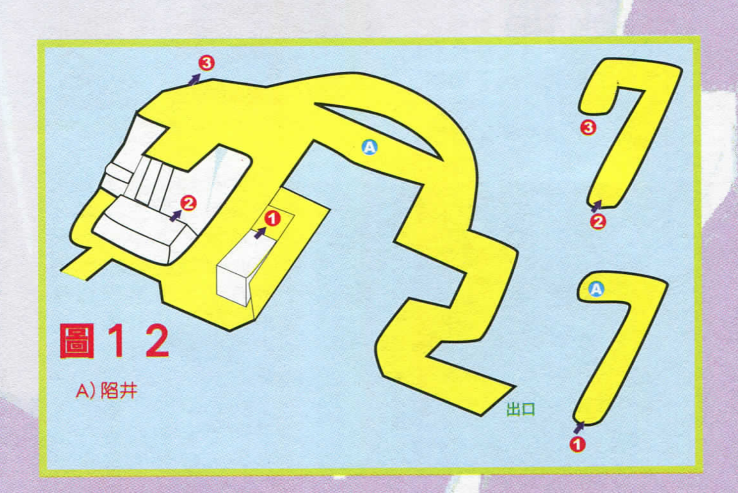


圖１２

A）陷井

決戰恐怖組織的頭領

二人不否決莉娜的意見，便決定到返回闇市，而莉娜再次加入成為同伴。於是三人便越過利雲特山，然後北上經過奧胡格街返回闇市。當進入闇市後發現四處都橫屍遍野，龍向一些生還者查問究竟，原來食人龍來過此地，還見人就殺，進入最細處的房間後向內裏的人打聽有關事情，他們告知其首領已逃向北之關所，離開房間後莉娜估計雷聽了她們所說的話才來這裏，還相信他到了北之關所，龍便立即向北之關所進發。

一行人離開闇市後向西北面的北之關所進發，當龍到達北之關所，看見在奧胡格街所遇的怪物正在與恐怖組識的首領美古巴（ミクバ）算賬，之後牠回復雷的樣貌，美古巴欲逃走，雷當然不會讓他得逞，還衝動向他作出攻擊，之後龍及時趕到，雷對龍來到此地感到驚奇，豈料在龍與雷相談時，美古巴變身成一隻大怪物還向雷給予一下重擊，令雷立即倒地不起，龍當然不會就手旁觀，選好出戰組合後就隨即進入戰鬥，由於雷是硬性規定出戰，所以一開始先令他復活和回復體力，然後他會自動變身成怪物，與美古巴激戰數十回合後，終於取得勝利。



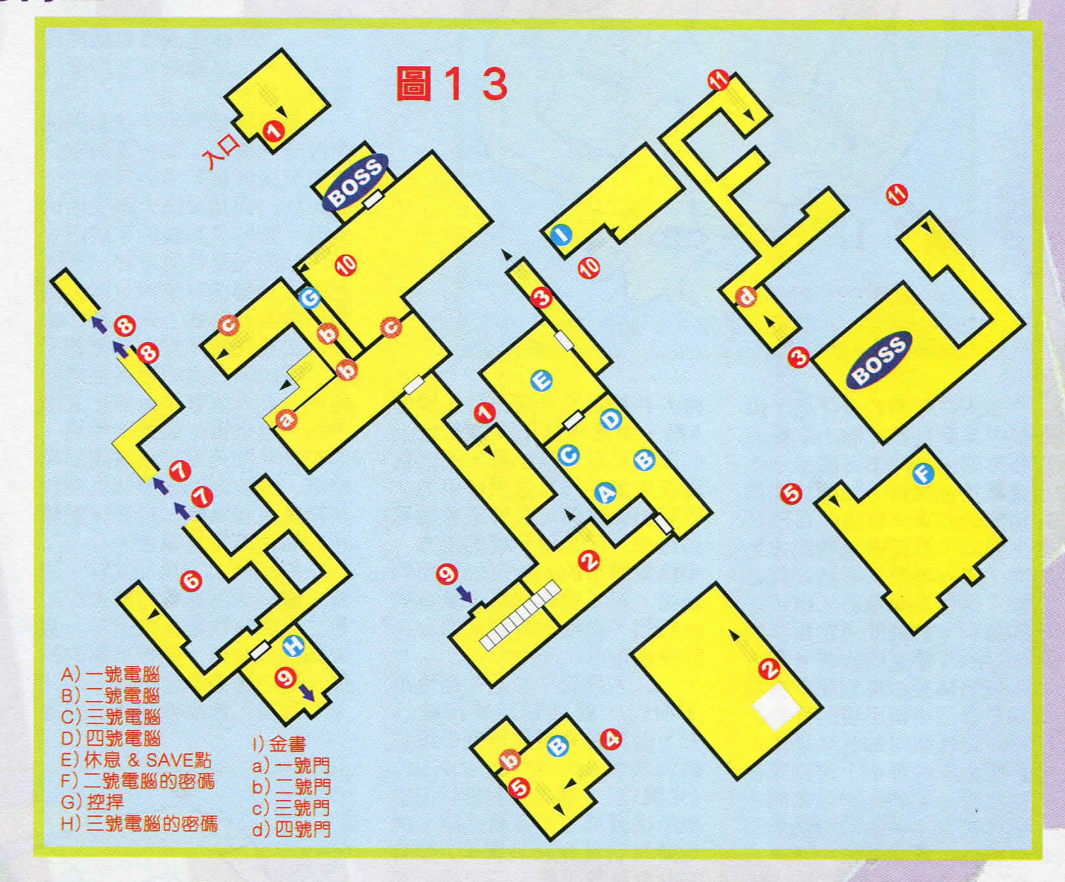


接着加蘭特說出有關龍之力的事，雷就產生了疑問，是否龍的力量與美古巴一樣？龍族的力量既然不是用來破壞，那為何牠們有這麼大的力量？加蘭特說出這些事情要找神才知，於是雷便決定加入龍的行列，協助龍找尋龍之一族的秘密。

欲令母親復活的博士

一行人離開北之關所再次向胡迪亞地方進發，越過利雲特山和莫行捷山後就可回到艾古捷古街，來到這裏莉娜想起若要到天使之塔就要通過東面的關所，但是今次國王一定不會像上次般容易受到批準，因為自上次她離家出走後，國王就視龍是邪惡，莉娜卻有方法，就是到實驗工場調查，因為最近那裏有點怪事出現，希望值此取得國王的歡心。

於是龍等人便向胡迪亞東部進發，然後再向東南方走就可來到實驗工場，利用輸送機到中央處，可見到數十年不見的毛毛，她正在聚精會神作研究工作，龍上前與她相談，但她沒有理會到龍，哈利不斷向毛毛發出提示，但她仍是沒有理會，直到她用手觸摸龍的時候才發現，她一直以為龍已在死天使之塔裏，接着毛毛帶他們到宿屋相談，莉娜將整件事情說給毛毛聽後，可是她只懂得物理科學的知識，對龍之一族的事就一概不通，於是莉娜詢問毛毛工場是否出了問題，毛毛就說出比利特博士失踪，不知去向，工場已不能繼續下去，變異體出現使到工場的反應機發生爆炸，使到她無從入手，莉娜聽了此事後提出找尋博士的方法，毛毛就這樣被她提醒，於是便決定加入隊伍一同找尋失踪的博士。





三人離開了宿屋，莉娜問毛毛為何會在這工場裏，她就回答自從在天使之塔與大家分別之後，為了調查比哥洛斯的事而來這裏，還說比哥洛斯就在東南方的賢樹之森（賢樹の森）裏，於是三人決定到東南方的賢樹之森找比哥洛斯。

當眾人進入賢樹之森時，看見比哥洛斯在中央的大樹（亦稱之為賢樹），而且還好像與賢樹說些甚麼似的，毛毛行到牠面前詢問，雖然牠有回答，但仍是聽不懂，相信牠只能與植物說話，接着牠就加入龍的行列。

齊集所有同伴後返回實驗工場，將組合配為龍、毛毛與比哥洛斯，當進入實驗工場後發覺有些異變，於是便四處調查，在那裏工人口中得知在溫室藏內有不明的氣體，希望龍可以利用地上的石頭將溫室的屋頂打破令氣體流出，龍當然

樂意這樣做，選幫助他（手伝ってあげる），之後由比哥洛斯領隊，利用其特殊行動將石頭推到地上的×處，然後利用口掣衝行再按×掣大力將石頭推向屋頂，將玻璃打破令氣體流出，豈料到在工場中央的大屋噴出大量的「幽靈」礦石氣體，於是毛毛就立即到大屋調查。

接着由毛毛領隊進入大屋內，向中央的排煙爐按×掣炮轟，就可發現通道，進入通道內調查，發現那裏的科技非敘先進，令毛毛嘆為觀止，可是對龍來說就一無所知，三人便作更紳入的調查（見圖13），經調查後發現有多度門是上鎖而不能進入的，不久會來到一間電腦室，由毛毛領隊調查一號電腦，發現一個秘密，原來只要輸入一號電腦的密碼，就可開啟一號門的鎖，若輸入二號電腦的密碼，就可開啟二號門的鎖，如此類推，可是毛毛不知道其密碼，於是毛毛便亂作嘗試，她舉例將博士比行特的名字進入一號電腦，豈料到真的成功將一號門打開，既然開啟了一號門就作更紳入的調查。不久會來到一間充滿紫色氣體的房間，要肴意的是這房間是不能逗留太久，否則會被強制離開，在房間右上方可找到像比哥洛斯的植物，調查它後就返回剛才的電腦室，調查二號電腦，就可打開二號門，原來其密碼是毛毛的父親的名字。接着到地圖的G點，將控捍拉下，之後經過排氣管，在地上可找到寫着「AA」字樣的紙張，之後再返回電腦室使三號門打開。當三人到達壓力房前方的房間發現一隻巨大的變異體，牠的身體越變越大，隨即與牠展開戰鬥，將牠擊倒後再繼續前進，不久可在地上找到一本金色的書，調看後就可返回電腦室令四號門開啟。

當毛毛調查四號電腦時，它要求輸入密碼，其密碼為1—3—2—5—4（註：先選その他才可找到這密碼），當輸入成功後四號門就可開啟，不久終於找到比利特博士，他正在聚精會神研究，他打算將「幽靈」礦石和賢樹的精華輸入已死去的母親，欲令她復活，此時毛毛上前要他說明事實真相，他樣子顯得很驚惶失措，雖然他作出隱瞞，但是仍騙不到她呢！也因他的行動而引至工場出現問題，毛毛勸告他停止，二人開始爭論起來，最後他不聽毛毛的話，飲下由賢樹抽出的「知」之精華而變成一隻怪物，還立心與毛毛開戰，毛毛只好無奈地將他打倒，事後毛毛說出自己又有何不想令父親復活呢？然後將旁邊的控捍關掉（選スイッチを切る）離開此地。



初會迪斯（ディース）



一行人在郊外札營休息，莉娜很多謝毛毛的協助，毛毛應為工場的事是與父親有關，所以是應該去做的，而且她希望跟隨龍一起冒險，因為她已不想再逗留在實驗工場呢！說罷後眾人返回胡迪亞城，當來到胡迪亞城鎮，莉娜突然停下來，她提意與雷一起進城，因為國王以為龍在以前曾帶她離城而感到不滿，所以要求龍在鎮外等候，龍亦答應了她。

由莉娜領隊與城門的守衛說話就可進城內，莉娜將打倒恐怖組織的事實驗工場的事說給國王聽，還將功勞推在雷的身上，國王就決定將關所的通行証交給他，但就在此之前國王吩咐雷在城四周參觀，於是由莉娜帶領他四處參觀，正當二人到廚房參觀之際，發現哈利也跟着莉娜來，莉娜向雷說在以前是靠它才可離開城，跟着哈利跳進莉娜身上，莉娜相信今次不會像上次一樣，雷也認同這說法，接着二人離開這裏到達食堂，國王將新的通行証送給雷，國王想留下雷，莉娜連忙說他很忙要立即趕路，於是由她帶雷到城外，就在動身離開之際，有名士兵發現雷是龍的伙伴，還向國王報告，國王就立即截停雷，莉娜上前向國王解釋，可是國王和皇后都不聽，雷亦上前辨護，可是換來的是被捕的握運，莉娜與雷聽到國王下令捕捉他們就立即逃走，可是卻被很多士兵包圍，哈利突然從莉娜身上跳出逃走，莉娜相信它會帶她們離開城，於是就跟隨它後方，不久來到被上鎖的門，哈利併命撞擊那門，雷看見這情況就將門打開，發現一個古怪的機器，哈利將它開動，還跳進那機器然後消失，雷出去將此說給莉娜聽，可是士兵已追到來，莉娜決定離開城，協助龍的事，之後二人一起跳進機器內逃離胡迪亞城。

二人來到另一房間，便決定離開看過究竟，原來自己在城的外牆，雷感到此事很不可思議呢！二人就離開這裏與龍會合。

與龍會合後莉娜與雷將整件事說給其他人聽，雖然莉娜現在已不能再為大家做甚麼，但是取得通行証就足夠了。接着向東面的關所進發，出示新的通行証後順利通過，再越過捷布洛火山終於都來到天使之塔。

由加蘭特領隊進入天使之塔，加蘭特說出在與龍族大戰後，所有加迪亞的使命都完結，若是有加迪亞在這裏跪拜就可看見神的樣貌，而現在就是加迪亞最後的使命，當他呼出神的時候就會將神之力還給神，自己亦會被石化，但是他必須在可化前令龍見到神，龍欲阻止他，可是加蘭特已開始了。

天色開始轉黑，但是神並沒有出現，只傳來「神不會出現」的聲音，接着一位沒穿衣服的女性出現，她就是迪斯（是《龍之戰士1》的蛇女迪斯），她說要見神就必須令她的封印解開，而要取得封印之匙就要將加迪亞・加斯多（ガーディアン・ガイスト）……說到這裏就消失了。加蘭特便說在這之前必須找加斯多，他與加蘭特一樣是加迪亞，但是加蘭特並不太清楚他的事，所以便回胡魯格・達巴村打探有關加斯多的情報。

與加斯多決戰

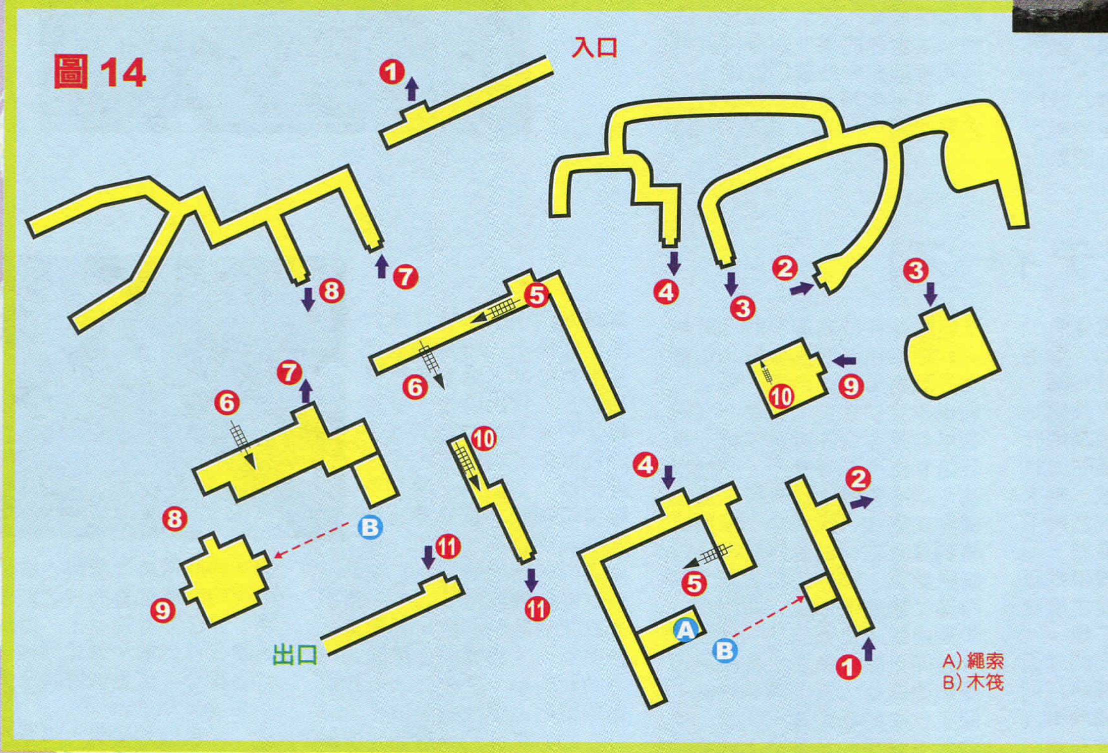
眾人來到胡魯格・達巴村，由加蘭特領隊，第一時間找長老詢問有關加斯多的事情，長老便說加蘭特要像加斯多般捨棄一切迷惑，加蘭特就是為了捨棄一切迷惑而要找加斯多的居所，長老就將加斯多的居所說出，而他就住在此村西方海邊的貧民區裏，於是一行人就立即離開村向西面的海邊進發。

龍來到胡魯格・達巴村西南方的海旁，沿路前進就會到潮水之洞(タイドパレス)(見圖14)，這個洞窟最特別的地方是每隔一段時間就會潮漲或潮退，要好好掌握時間才行，當到達地圖的A點時，由龍領隊將繩索斬斷，就可乘木筏到對岸，只要待潮退就可到洞的的出口，而在這裏可找到龍的因子。

離開潮水之洞繼續前行就可來到加斯多的住所貧民區，在貧民區內向村民打聽有關加斯多的情報，原來他就在貧民區中最入的房間內，由加蘭特領隊行進他房間，加蘭特將龍的事相告，加蘭特感到神給他的命令是有錯，可是加斯多說不信神的話，倒不如離開這裏，於是加蘭特將自己的問題說出，當加斯多知道後就感到他已變了，加蘭特還向他說出解開迪斯的封印的要求，說是為了見神，加斯多最後都答應了，但是他的要求是與龍單獨相處一會，加蘭特就立即離開這房間。

加斯多向龍說出在400年前龍族戰爭的真相，原來在這世間人人都說是龍族是引起戰爭的原兇，但事實上是他們加迪亞一方向龍族作攻擊，雖然不願意這樣做，但是所有加迪亞一直都相信神，因此一直都迷惑着，可是他不理會事實真相，現在只希望能與龍作比試，龍亦接受了，在開戰之前先到外面將事情告訴加蘭特，他問龍的心是怎樣，龍當然答要知道事實真相(選：**真実を知らねばならない**)，然後進入加斯多房間對他說要見神和知道真相(選：**神に会い真実を知る**)，他就要龍到兩支火把的中央，然後他變身成怪物與龍決戰，而他的弱點是冰，但是龍必須先將兩旁的火把擊毀，然後變成冰龍攻擊他。戰勝加斯多後，他已支持不住倒在地上，加蘭特進來後加斯將封印解開，然後化成灰燼……就在他臨終之前說神是否因害怕龍的力量而……





解放迪斯

眾人再次回到天使之塔，來到塔旁的地庫，就可找到封印迪斯的地方，龍看着她的封印慢慢解開，迪斯醒後叫加蘭特到她身旁，加蘭特照她的說話做，但是卻受了她幾拳，是因為他們封印了五百年，接着畫面轉到加蘭特與龍族大戰的時代，原來迪斯也曾責備過加蘭特殺龍族的事，於是迪斯走向龍的面前，安慰龍不要對自己的族人的死而傷心，由於這裏有很強的死去的龍族的氣，不能呼出神，必須轉換地方，於是便說在西面的捷布洛火山的山腳的一間祠堂等候龍，說罷後就飛走了。

龍依然約定到捷布洛火山的祠堂，由龍領隊調查一幅刻有奇怪文字的牆，龍被吸進一間密室裏，迪斯回復以前的樣貌出現，由於被封印時的樣子不能使出百分百的魔力，所以要回復以前的樣貌，還問龍感覺如何，龍回應她這樣較好(選：**今の姿の方がいい**)，接着將外面的加蘭特也吸進來，他誤以為就在這裏呼出神，其實是教導他們要去的地方，之後她向龍使出魔法，突然聽到有人說「我的龍……」，然後從龍的身體走出一個光球，迪斯說這便是神的眼，就是吩咐加迪亞去消滅的神，說完這話後那光球以高速飛向遙遠的北方，迪斯相信只要找到它就可以將所有迷題解開的，但之後的事就只有靠龍自己，於是加蘭特和龍返回外面，決定找船到海的另一方。



維修船事件

一行人打算到立巴拉的宿屋找捷加，希望找到船過海，可是他説想乘船就要找比多，而他去了東面的沙古村（ジャンク村），龍聽了此事就到對岸的沙古村找他。

進入沙古村後，到村的另一個出口可找到比多，他正為了收回船而來，那守衛便他通過這裏到海邊的多古（ドック）去。龍就跟隨他的後方來到多古，在到多古之前，可先到位於沙古村的西北方的「？」處，因在那裏可找到一粒龍的因子。

一行人來到海邊的多古，在碼頭可找到比多，可是他因為要修理船的引擎的事而感到煩腦，再加上零件不足，於是由毛毛領隊上前協助他，比多就帶毛毛進入船內調查，經毛毛的調查後發覺零件不足，必須收集零件才行，但是其零件只有機械海濱（**機械浜**）才有，毛毛將船的零件的圖様交給龍，希望龍可找齊零件，可是對龍來説完全不明白，龍離開船打算出外找零件時，旁邊的人向龍説要到機械海濱必須取得機械海濱的首領同意才行，而他就在沙古村，於是一行人返回沙古村找機械海濱的首領，希望取得他的同意。

一行人來到沙古村找機械海濱的首領，他就在梯級的左方房間，當找到他後龍向他説出到機械海濱的理由，他很慷慨的準許龍進入機械海濱。來到北方的機械海濱後，向那裏的人打聽有關取得零件的方法，結果得知在左下方的破船裏可找到所需要的零件，可是當龍打算進入的時候，守衛説內裏有很多強勁的怪物出現，不能讓龍進入，除非得到這裏的主任的準。於是從海旁的的猴子口中得知在牠旁的牛人就是這裏的主任，由加蘭特領隊與他説話，他會要求加蘭特協助他一同把海內的物件拉上岸，加蘭特答應後，他會教其控制方法（不斷按〇掣就是拉，但是必須注意上方的距離，不能與主任的距離相差二米，否則會失敗，而當猴子舉起紅旗時就按〇掣拉，舉起白旗時停止按〇掣，直至將海內的物件拉上岸為止，若是失敗的就要由頭開始）。當將海內的物件拉上岸後，主任發覺它不是機械就轉頭走了，原來被拉上來的卻是一隻大怪魚，戰鬥亦隨即開始，經過數回合後終於將怪魚打倒，主任感到不好意思牽連加蘭特，於是便同意他們到破船裏找零件。

於是龍進入左下方的破船裏找零件，基本上在破船裏的每一角落都可以找到所需要的零件，但必須多調較視點，其零件（パーツ）分別有A至H的形狀，總共需要找齊以下數目：A×2、B×2、C×3、D×2、E×1、F×2、G×2、H×2。當然除了可在破船內取得這些部件外，在機械海濱的四周都可找到，只要集齊以上的零件就可返回多古的碼頭找毛毛。（在機械海濱的右上有可找到龍的因子）。

龍將拾回來的零件帶回多古，毛毛撿閱後發覺已足以修理船的引擎，就開始維修工作，龍和其他人在控制室等候，龍顯得非常焦急，不久由引擎室傳來毛毛的聲，船已修理好還可以起航。比多答應將船交給龍，但在這之前先回立巴拉，之後龍到船的甲板，看見比哥羅斯正在睡覺，而莉娜則在享受吹海風的感覺，龍便上前與她交談，畫面突然轉到控制室，説到有關黑船的問





題，黑船是在外海時時都可見到的大船，還會有時候在這內海出現，最可怕的是傳聞是沒有人控制的，畫面又轉到甲板，莉娜看見有艘大船像向這邊來，幸好只是經過，並沒有相撞。不久就到達立巴拉，比多感謝龍的幫助而打算將其手下送給龍作舵手，可是捷古説要顯示自己的實力而強行做舵手，眾人都沒有他的辦法，於是再次乘船出航。

「傳説之船夫」

在船航行的途中，捷古向龍詢問要到的地方，於是龍到甲板和休息室與同伴相量，再回控制室向捷古要求將船駛到外海，捷古對自己的控船能力非常有信心，所以毫不猶疑就將船駛向外海（此時可玩者可控制船的移動）。當船駛到外海（即是深海的地方），由於船身太細，不能低受外海的風浪，若繼續前行，恐怕船會沈沒，於是只好回頭，捷古便提出找「傳説之船夫」才行，因為他是唯一曾越過外海的人，而傳聞他住在美多．捷（ミッド・シー）的地方，但實際的情形就要找拍捷（パーチ）的村長，於是便決定向拍捷進發。

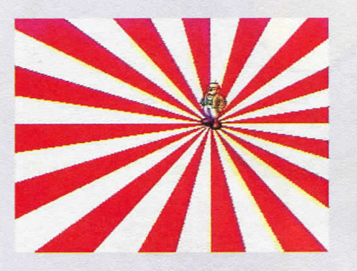
拍捷就位於立巴拉的正北方，一行人來到拍捷從村民口中得知村長是位很討厭食魚的人，當龍到進入村長的家時欲詢問有關「傳説之船夫」的事，可是他卻因討厭食魚而不願進食（而此村只有魚出產），也不願回答任何問題，於是龍為了要令村長説出有關「傳説之船



夫」的事，唯有到米加斯河找尋製造最好的刺身方法。

龍來到米加斯山谷，到河旁邊的小屋內打聽有關料理最好的刺身方法，首先要收集材料才行，其材料為「捷奧達魚」（シオタ）、「壽之水」（スーの水）、「沙比草」（サビ草）和「沙蓮之果」（シャーリィの実），接着龍詢問取得這些材料的方法，然後起程找尋這些材料。

首先找尋「捷奧達魚」，其取得地點為米加斯山谷西面的釣魚場，在這裏可釣到「捷奧達魚」（註：可利用高級魚竿和蟲來釣此魚，但也可裝其他用具）。其次是「壽之水」，其取



得地點為茶屋內的井裏，由加蘭特領隊與井前方的人相談，就可在井旁打水，其操作是先按幾下×掣將水桶放下，當聽到「卜」一聲，就要按方向掣的其中一方令水桶灌入水，此時會聽到「咕咕」聲，最後就要將水桶拉上，但是要與按×掣的次數一樣，這樣就可取得「壽之水」。第三是「沙比草」，其取得地點為奧胡格街，由龍領隊，將沼澤的草斬去就可取得（請參閱圖11）。最後便是「沙蓮之果」，取得地點為米加斯山谷，在河旁邊的小屋後方的樹上，利用比哥洛斯撞擊樹就可取得（按×掣）。全部材料集齊後就進入小屋查詢刺身的料

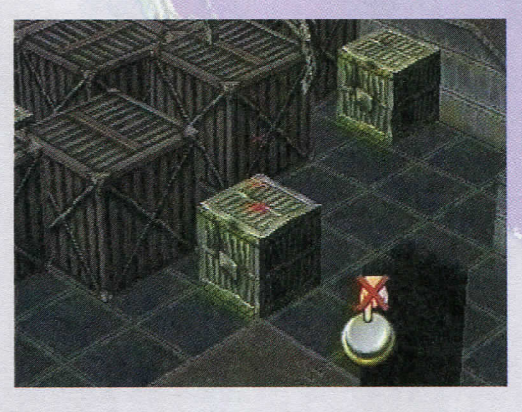


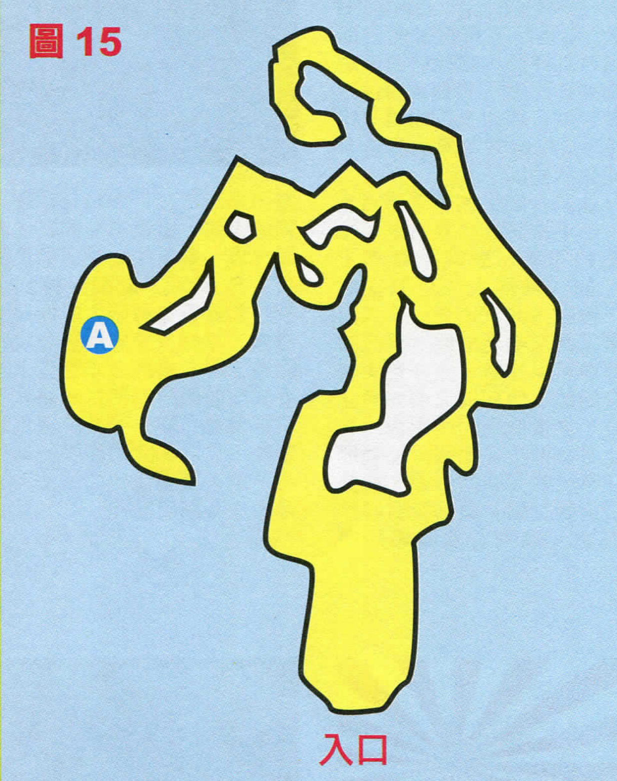
理方法，接着就可返回拍捷。

一行人回到拍捷找村長，依照其料理方法來料理刺身（其方法是：先將「捷奧達魚」和「沙蓮之果」拿出，然後將它混合（にぎる），再加「沙比草」×4和「壽之水」×2，最後再加「沙蓮之果」×8就可），料理完畢後將刺身送給村長吃，當他吃後發覺其味道非敘好，龍亦因此取得他的歡心，於是他就告訴龍「傳説之船夫」就在拍捷之東，還將「海流之書」交給龍，因為那裏的海流大強，若有「海流之書」就可較容易找到他。

黑船

當船駛入拍捷之東的「？」處，由於有「海流之書」(見圖15)，所以可在這裏停留二十五秒，只要在限定時間內航行到地圖的A點就可找到「傳說之船夫」的住所(可利用口掣來加速，但要注意引擎的負荷)，當龍到達他的住所，他邀請龍到屋內，然後詢問有關越過外海的事，而他自稱古古魯斯(ククルス)，並不是船夫，也沒有越過外海的經驗，他只是在由外海對岸飄流到這裏，還說以美多，捷的船是不能到越過外海，就在眾人失望之際，黑船突然出現古古魯斯的視野範圍，接着之他說若能乘搭這船就有機會越過外海，之後龍





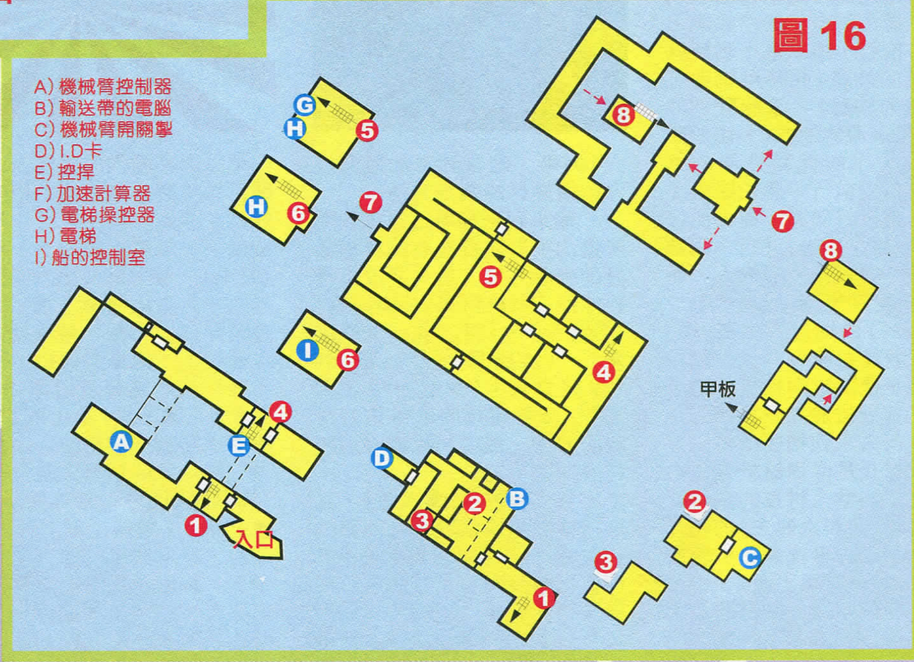
就返回船打算奪取黑船。

在船上毛毛向黑船向炮攻擊，可是那黑船不單沒有損壞，還向龍開火，幸好並沒有被打中。於是捷古和莉娜問龍怎樣做時，龍就外出詢問同伴的意見，之後再回控制室，便決定向黑船的船尾撞去，捷古說這次一定能做到的。

利用口掣令船加速，向準黑船的船尾撞去，成功後龍先看各同伴的安全，來到引擎室找毛毛，她說只要到黑笞的控制室修改自動航行裝置就可，之後眾人休息過後就可進入黑船的內部(見圖16)(在隊伍裏必須有毛毛)。首先到下層的B點，調查輸送帶的電腦，會出現一連串的像密碼的字，其實全是輸送帶的移動方向，先選P2的碼，然後利用中央的浮板到對面的房間取得I.D卡，然後返回電腦處選P3的碼，利用浮板到下層使機械臂開啟(選：ON)，接着返回上層到A點，調查機械臂的控制器(選：ガイドなしそうさ)，利用機械臂將貨櫃運到中央(要對準貨櫃的中心點才夾得起)，從而連接對面的通道，行到地圖的E點，將控捍推上，就可連接相面，經梯級4到上層，不久可找到部電梯，調查電梯旁的操控器就可使用(必須有I.D卡)，當上到最頂層就是船的控制室，由毛毛領隊調查主電腦，她很快就明白正個操作，之後還要求龍到下層的加速計算器，當數到一百時就要立即通知她，因為這樣才可調較船自動越過外海，龍就照她的說話去做，二人到下層的加速計算器看，大約數到八十時，立時返回上層找毛毛，這樣就可成功令黑船向北前進。

之後龍通知在小船上的同伴登上黑船，而捷古督留在小船，跟着向外海之北進發，大家都齊集在控制室內，突然龍的身體再次發出光芒，還向北方射去……

眾人在船航行的途中，乘機休息一番，哈利與比哥羅斯一起玩耍，感覺很平隱，此時毛毛上控制室檢查，很像船身出現問題，果然船出現了問題，於是龍到控制室查過究竟，毛毛說出問題的地方是在甲板，於是龍連同兩位同伴一起到甲板調查，當上到甲板發現有兩隻怪物在船前，牠們跳上船上襲擊龍，龍向後退就與牠們開戰，而其弱點是雷系攻擊，只要集中一隻攻擊，就很容易將牠們擊倒。之後過了幾日，一行人都平安無事到達目的地。



擁有超高科技之地

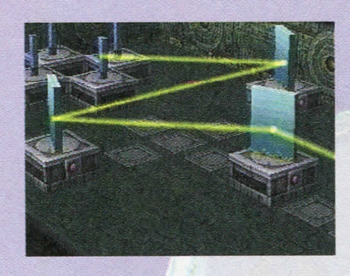




圖 17

A）破門

出口

入口

就這樣龍來到一帶沒有人知道的地方，這裏的人打探有關神的情報，可是他們卻一無所知，只知到這裏是聯合工場（コンビナート），由於眾人長途跋涉便在郊野札營休息，突然雷看見自己的分身出現，其實那是他自己的內心，接着在莉娜想念胡迪亞的事的時候，自己的分身出現在面前，還叫莉娜自己決定最重要的事，畫面出回當幕外，毛毛的分身出現說若是父親看見這科技一定很吃驚，而毛毛自己也承認這點。各人休息過向東面的機械墳場進發（在機械墳場的左上方的「？」處可找到龍的因子）。

一行人來到機械墳場調查（見圖17），在地圖的A點，由毛毛領隊的炮轟破門，就可進入密室取寶物。通過這裏後在不遠的東北方向，有個殖民區（コロニー），進入殖民區發現位於最上方有個碟型天線，於是毛毛便決定上前調查，當到達地圖的B點的時候，發現一個機械與胡迪亞城的相同，在這裏的中央處可找到傳送器鎖匙，接着到A點的上方，向A點跳下，就來到一間密室，由毛毛調查控捍旁的字，原來這是剛才的機械的開關，使用傳送器鎖匙（選：使う），然後拉下旁邊的控捍，使激光射向玻璃鏡，利用反射的原理射向前方的四支水晶內，這樣就可以使用傳送器，先轉F的玻璃鏡一次，再轉G的玻璃鏡兩次就可拉下控捍，成功後上回B點的傳送器，一行人進入傳送器來到機械海濱旁的一座塔內，於是便離開這裏看過究竟（在殖民區可找到龍的因子）。

當離開傳送器時，哈利突然自己走去，毛毛便隨後跟着它，不久哈利停下來，毛毛也同時追上它，其後發覺自己原來是在機械海濱內的破船裏，眾人都因返回胡魯加地方而感到失望及被騙，不知如何找神，此時莉娜説出問題是在於傳送器內，毛毛想了一會後，説可能傳送器是與神有關的，又或使用傳送器就可找到神，於是毛毛便決定返回剛才的傳送器作調查，當回到傳送器處，調查旁邊的電腦，發覺傳送器的天線運出了問題，所以只能來回到兩個地方，於是毛毛便決定修理天線。

沿着路前進會看見幾塊石碑，上面刻的一些文字，其實是拉控捍的方式，首先將C控捍推上，跟着將D控捍推上，然後是B控捍，這樣就可上到3F，當來到4F的時候，前方的門上了鎖，必須利用浮遊板到中央處解開門鎖，首先由G浮遊板到F浮遊板，再由H浮遊板到F與G浮遊板的中間，使三塊浮遊板排成直線，然後由原本的F浮遊板向↘行，使F浮遊板到最左下方，接着再使它向↗行和↖行，最後使它↙行就會與I點處於相同位置，然後使浮遊板向I點移動就可。沿路直行不久就可到J點，調查那裏的電腦，發現只要將碟型天線的位置調較好就可令傳送器回復正常，利用十字掣使碟型天線旋轉，按○掣決定，將它轉到沒有任何雜聲的方向按決定就會成功。

成功後返回傳送器，調查旁邊的電腦便可調較傳送點，第一是殖民區，二是龍族之村（ドラグニール），三是貨櫃場（コンテナヤード），四是B傳送器（リレーポイントB），亦即是胡迪亞城的傳送器（在貨櫃場可找到龍之因子）。

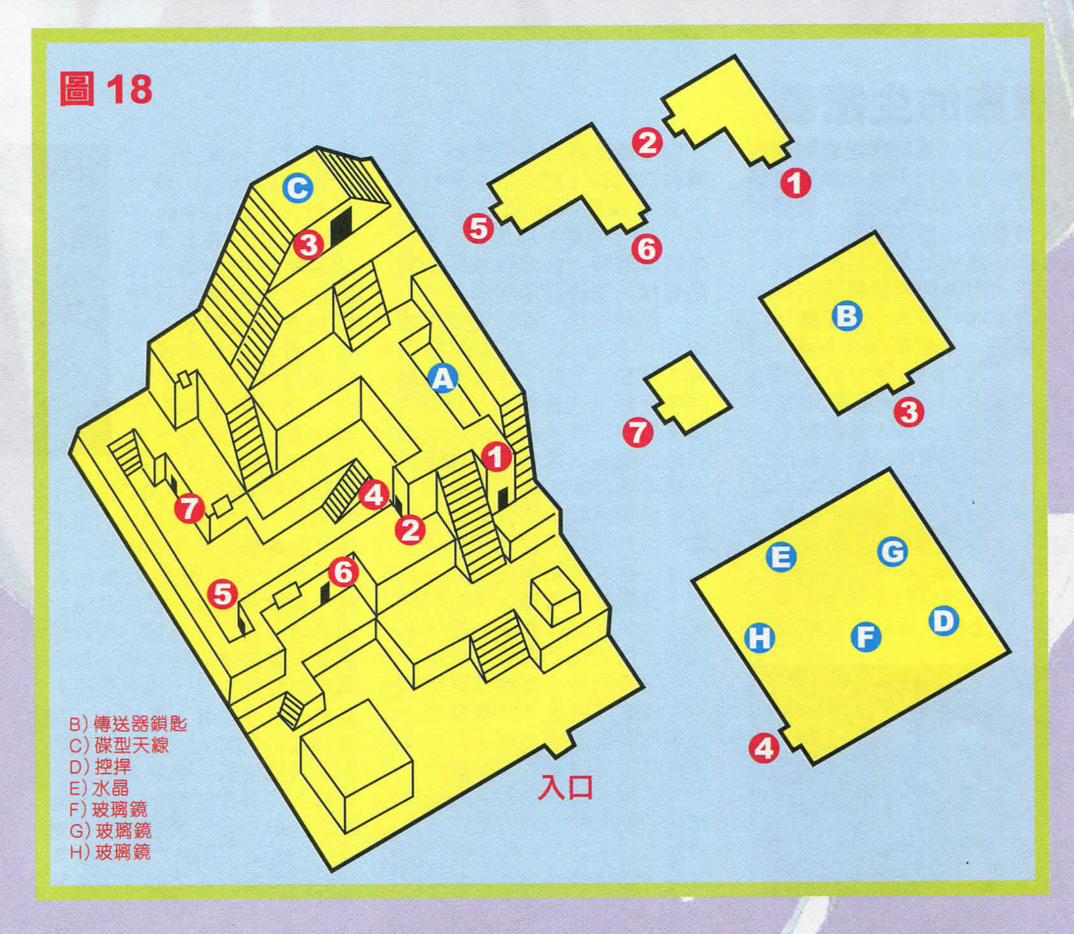




圖 19

1F　入口　到機械海濱的破船

2F　3F　4F　5F　6F

A) 石碑
B) 控掣
C) 控掣
D) 控掣
E) 控掣
F) 浮遊板
G) 浮遊板
H) 浮遊板

龍族的生還者

將傳送器的傳送轉到龍族之村，然後利用傳送器到達龍族之村，離開傳送器，旁邊的人看見龍由傳送器出來，就立即叫這裏的村長來，村長看見龍就吩咐其他村民將最豐富的食物給龍一行人，就在龍正在用餐時，一位名叫古利奧（グリオール）的婆婆告訴他們住在這裏的人全部都是與龍一樣，是龍之一族，當龍聽了此事後感到很驚訝，而這裏的人在上次戰鬥之中，為了生存捨棄龍的力量，然後逃來此地，還說全村人都是為了等待這個時候。

餐後龍自己在村上四周參觀，村上的人都説已久候龍的來臨，龍的醒覺時候已到，接着龍找村長，村長説龍要找的人竟是宿敵，她就是美利亞（ミリア）女神，而龍的力量已是時候醒覺，説罷後龍的四周起異樣，龍亦就這樣暈倒。



龍醒來後，有位婆婆説龍的同伴在外面，當龍離開屋時，雷在上方跳下説與龍一起四周參觀，之後龍與雷一齊到傳送器的上方找加蘭特，他為着自己過去以龍為敵而自責，不過他相信大戰還未完結的，雷也這麼應為，而且他相信有可能與神開戰，當他問龍的感覺時，村長來到叫龍去見最長老，也是唯一知道上次大戰的事的人，而他就在中央的地下室內，龍便毫不考慮地答應。

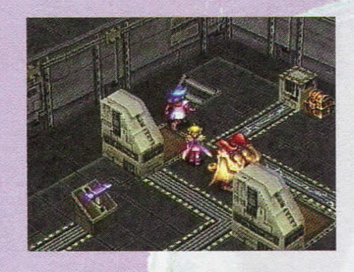
在進入地下室找最長老的途中，在沿途看見一幅壁畫，原來那是龍之一族與美利亞女神戰鬥時的情形，亦是龍之一族的記憶，最長老看見龍後就要龍到他面前，向龍解説壁畫的意思，龍的勇者集合同伴的力量與邪惡勢力對立，而邪惡勢力就是以魔鬼姿態出現的美利亞，她就是龍所找的神的名字，跟着最長老要求加蘭特到他面前，加蘭特便問他是否很憎恨加迪亞的時候，最長老回答這是宿命，可是加蘭特卻不明白，之後最長老要求龍帶莉娜去見他，龍依照他的説話便帶莉娜到他的面前，他向莉娜説出美利亞女神因害怕龍的力量而要滅絕龍族，若果龍族在上次的大戰中使出龍的力量的時候，就會有毀滅世界的危險，他們因而被女神打敗，説到這裏最長老要求莉娜吻他，於是莉娜問龍的意見，龍表示沒有甚麼意見，（選：べつに、かまわないのでは？），之後再次要求龍上前，他説要將真正的龍之力傳授給龍，接着龍的龍之力被封印，而最長老則變成ELDER DRAGON向龍攻擊，此時龍因不能變身而陷於苦戰，與牠激戰數十個回合後，當戰勝了牠後便變回最長老，他再次要求到他面前，然後他變成一粒水晶球，取得最強的龍之力後龍的變身能力就變得更強。



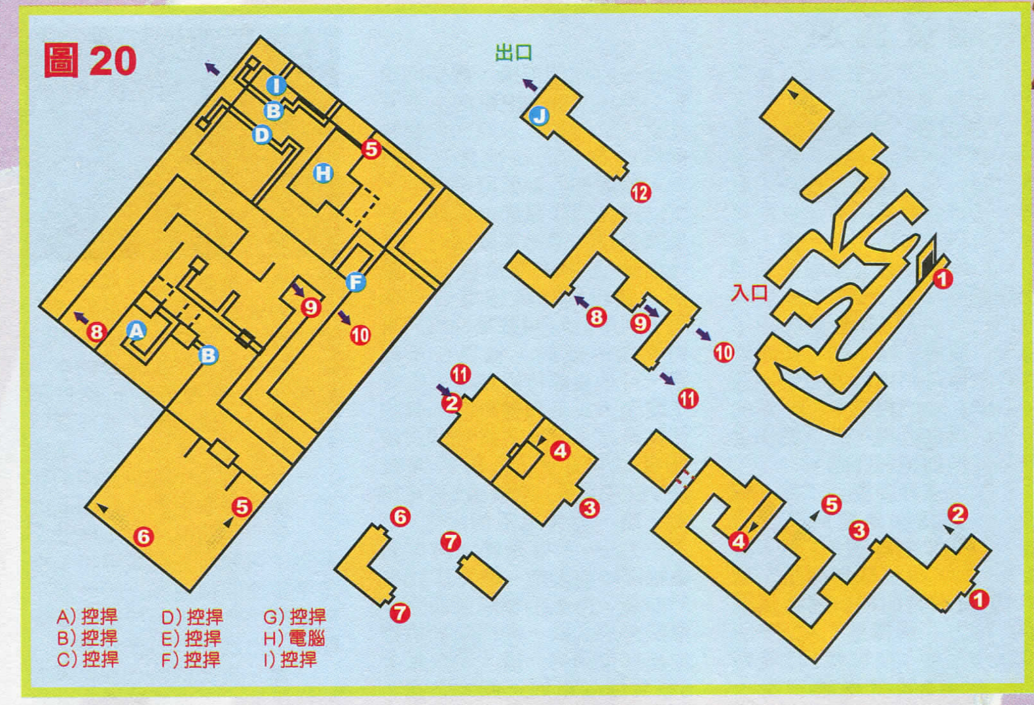
龍上回村中，發現村長已在外等待，他將女神的所在地告訴龍，只要向這條村的北方死之沙漠進發就可找到她，而將會由村口的漢斯（ホイス）帶路通過死之沙漠的，當龍準備好後與漢斯説話（選：出発しよう）就可向村北方的死之沙漠進發。



沙漠之旅







就在到死之沙漠之前，先要經過工廠（ファクトリー）（見圖20），行進工場內會發現有一帶地方是充滿電流的，先拉下A控捍，然後急速繞路到B控捍，將它拉下，就可繼續前進。當來到地圖的H點，調查前方的電腦選擇「起動」，那龍的行動就會相等於前方的紅色機械，即是龍向前行時，它亦會向前行，利用這個方法使它將D、E、I的控捍推上（在控捍前按×掣），將所有電流關閉後就可來到J點，由毛毛領隊，向準門旁的鎖開炮，就可通過這工場。

眾人在死之沙漠前札營休息，龍向漢斯詢問有關越過沙漠的方法，首先在營幕旁邊的水桶取得水，之後就可向沙漠前進（見圖21）。

（註：必須依照以下規則才能過沙漠的）

◆必須在晚上行動。

◆當天亮時就必須札營休息

◆札營休息的時間需要12小時

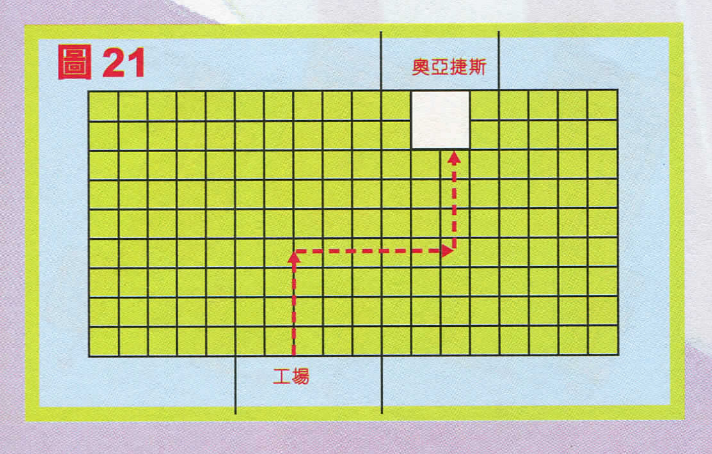
◆一天有24小時

◆在沙漠上行動到一定時間時，當畫面出現（のどがかわうて見水が欲しい……）字樣，就要飲水，否則行約二十步（即是30分鐘）後就會減體力。

◆地圖的一格以256步×256步來表示，當行了256步就會進入可遇敵人的畫面。

◆真正的「北之大星」是不會改變其高度，但假的「北之大星」是會改變的，而「西之明星」就在西方閃耀，它是高高掛在天空，容易辨認。

◆首先以「北之大星」為目標前進，當看見「西之明星」在正西的方向，就向東行，然後當「西之明星」在地平線之下時就再次向北行走，大約三日就可到達奧亞捷斯（オアシス）。



當眾人行到奧亞捷斯的前面，突然遇上一隻巨型怪物，隨即展開戰鬥，牠的弱點是冰系攻擊，不出數十回合就可將牠擊倒。接着眾人札營休息，可是莉娜卻病倒，加蘭特看見在這個情況下，是不能繼續前進，於是龍將事告訴外面的雷聽，雷便說除非有沙漠豬（砂ブタ），否則是不能使莉娜的病治好，龍唯有將一直跟隨着隊伍的沙漠豬殺死（向牠按×掣揮劍），之後回營幕將沙漠豬的肉給莉娜食，不久莉娜已回復體力，再繼續前進就到達奧亞捷斯。

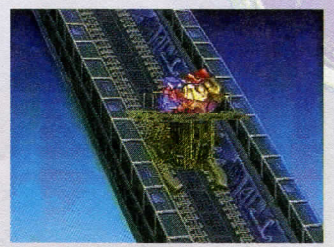
一行人氣沖沖來到奧亞捷斯的村口，幸好得這裏的村民相救，使他們的體力回復，毛毛便到宿屋探望莉娜，看她的樣子已回復體力，而龍則與村長花（ファー）說有關神的事，可是他卻一無所知，但是在這裏的北方有很大的遺跡，被稱為古之都，於是龍便決定向古之都去，接着毛毛進來說莉娜已回復體力，龍就立即起程。

與迪普重逢

一行人來到古之都（見圖22），這裏不單沒有半點人影，甚至連一隻怪物都遇不到，來到地圖的A點，將那裏的控捍拉下，關掉房間內的燈光，這樣就可看得見激光的射程，避過激光來到另一邊，當來到D點，調查主電腦令閘門的鎖解除，然後到B電腦開啟閘門，就可到E點的昇降機，龍等人留意到剛才的電腦所說過昇降機可到達地方有美利亞的名字，他們相信自己所處的位置已很接近神，於是便決定乘昇降機到美利亞處。

三人乘昇降機到了另一個地方，而這裏是處於高空位置，可先來到地圖的F點，將控捍拉下令1號電梯開啟，利用1號電梯旁的控制器選擇要到的地方，選擇到（メンテナンスデッキ）就可找到2號電梯，利用2號電梯繞到另一邊，沿着路前進，地圖的I和J點的門都需要I.D卡才能開啟，在K點可作SAVE和休息，休息過後繼續前行，到地圖的L點將10號門解封，然後是利用M點的電腦解除旁邊的激光，接着先往17號門前進，經過回復體力房後會來到P點的生物實驗室，眾人看見玻璃內的怪物都很吃驚，而在牠身旁有張卡，無論如何都要取得此卡，所以應先消除裏面的氣體，於是調查在旁邊的電腦就可，然後返回正有正負極組成電腦處，調較好正負極進入玻璃內，利用3號和4號電梯終於來到怪物的面前，牠現在正睡覺，可是當龍行近牠時，牠竟然醒來，於是與牠戰鬥，其的弱點是光系攻擊，將牠解決後就可取得B卡（可用來開啟LEVEL B鎖），之後由5號電梯到下層，取得毛毛的大炮（バズーカー），這是唯一可以將植物破壞的大炮。接着往18號門前進，由毛毛領隊裝備剛才取回來的武器，向門前的植物炮轟就可到另一邊，不久乘上6號電梯就來到一個大庭園，龍等人都感到很驚訝，於是便決定在這裏過究竟。

龍來到後庭看見一位紫色頭髮的男人，龍上前欲看清楚他時，他身旁的小鳥被嚇走，而他竟然知道龍的名字，當他





轉身後，雷看得出他就是過去失散的迪普，可是迪普顯得冷漠的樣子。還說龍的旅程已完結，接着迪普說出過去的事，原來他從被獨角獸兄弟打倒後，他自己變成龍，就從那時起他知道自己是與一樣，是龍之一族，可是也因為龍族的存在，使到很多人流血，因此龍之一族必須消滅。可是他並不是為了殺龍而在這裏等待，而是希望龍能與他和女神一起，龍當然不會答應，於是迪普令龍進入自己的內心世界裏。

龍在自己的內心世界裏向前行不久，會遇見莉娜，她說出對龍的事表示關心，再前行調查龍的石像，它吩咐龍返回頭，於是龍依照它的說話回頭，不久會遇上雷，雷提出為何龍有這麼大的力量的問題，說罷後就消失了。而在原地旁邊的龍石像是可作SAVE之用，再度向前行，調查龍石像兩旁邊的石碑會出現通道，向左方的寶箱行去會跌落下層，這是龍可像問龍是否想要剛才的寶箱，回答是（選：はい）後向左行就可取得剛才的寶箱，然後返回剛才龍石像，調查它三次後，前方會出現通道，這時會遇上毛毛，她說父親的夢想是生在機械文明的世界，說罷後就消失，之後再向前行就到了龍的另一個精神世界（見圖23），就在離開這精神世界的途中會分別遇上加蘭特、比哥洛斯，各人都向說出對龍的感覺，可是當看見另一個自己時，竟然睿服自己相信美利亞女神，此時龍已醒覺到，那並不是自己，繼續前行不久，迪普再次出現，他仍然説服龍到美利亞女神的身邊，龍拒絕

A）控捍
B）電腦
C）閘門
D）主電腦
E）昇降機
F）控捍
G）1號電梯控制器
H）2號電梯控制器
I）LEVEL B鎖
J）LEVEL A鎖
K）休息與SAVE點
L）電腦
M）電腦
N）回復體力房
O）正負極組成電腦
P）解放氣體的電腦
Q）3號電梯
R）4號電梯
S）5號電梯
T）6號電梯

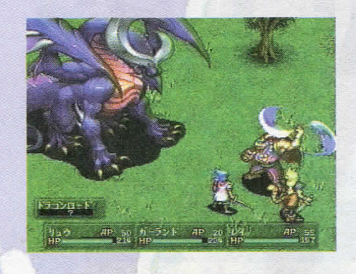
入口

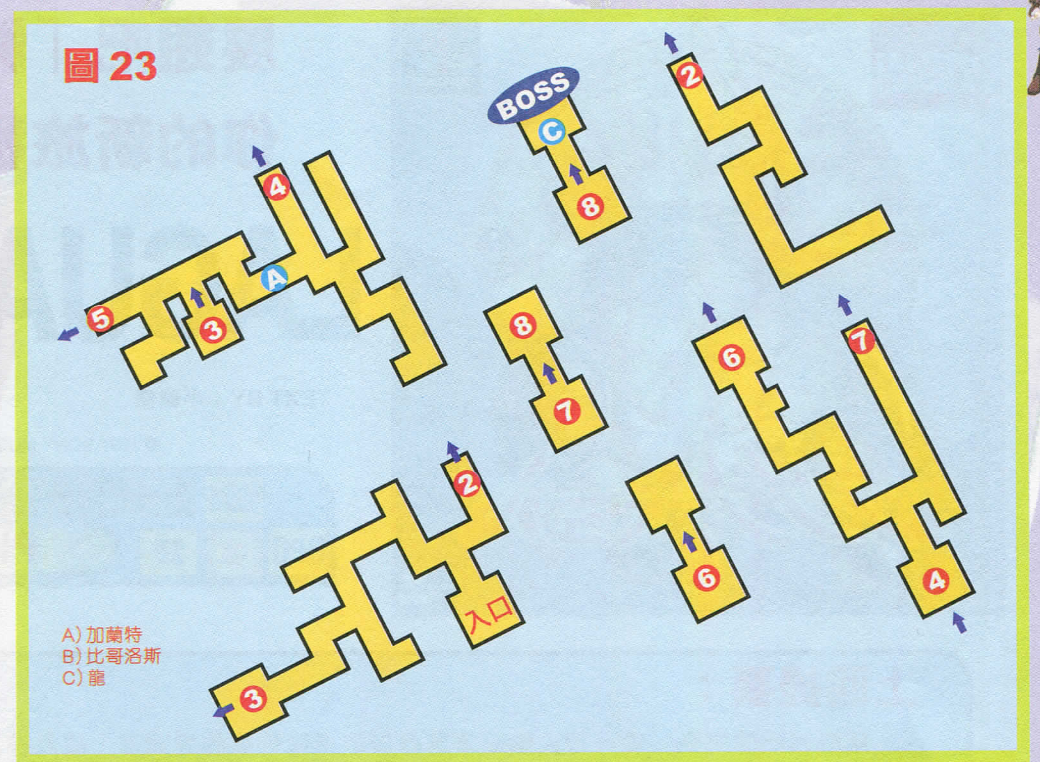
圖22

女神所在

BOSS







了，迪普見不能說服龍而呼出一隻怪物出來，說要將龍殺死。戰鬥隨即展開，龍以自己的龍之力量，不久就可取勝。

將那怪物擊倒後龍也返回原來世界，迪普再度出現龍的面前，他再次說服龍，龍很堅決再三拒絕，迪普見龍這麼堅決，最後決定變身成DRAGON LOAD將龍殺死，龍選擇好同伴後就與牠決戰，經過數十回合的激戰，牠終於倒下變回迪普，就在他臨終前向龍說出很希望能像以前一樣一齊生活，之後他變回龍的樣貌消失了，龍聽了都很無奈，就在原地可拾到A卡(可用來開啟LEVEL A鎖)。

與神見面

眾人離開這庭園後，進入19號門後會來到有很多房間的地區，先K點作記錄然後到25號梯，落到下層時，哈利突然自己走去，龍跟着它後方前去，看見它發出激光將巨門打開，眾人一同進入內部查過究竟，乘塔昇降機來到另一處，是一個超高科技的地方，沿着通道直行(只得一條路)，行到中央處乘塔昇降機，終於找到美利亞女神，加蘭特看見女神就急不及待問她為何要滅絕龍族，女神的回答是由於牠們的力量太大，屬於她的小小世界都被牠們變成沙漠，龍之力太危險，可是毛毛反駁她，大家都在爭論着這個問題，莉娜開始產生疑問，女神變得啞口無言，加蘭特、雷、毛毛等都打算與她一戰，女神便使出其力量，將所有人離開此地，幸而比哥洛斯將他們召喚回來，比哥洛斯亦開始說第一句說話，原來牠是由賢樹化身出來的，牠說出女神將牠所居住的地方消滅，兩者爭論一番後，女神詢問龍的意思，於是龍與每一位同伴相談過後，便與女神談話，此時有兩個選擇一是捨棄龍的力量與女神共同生活(**竜の力を捨て女神と共に生きる**)，二是選擇現在行的路(**自分の足で歩く**)，若選擇一，龍就會與女神一起，世界沒有任何變化，直到永遠(BAD END)。若選擇二，就會與女神作宿命的一戰，她變成一隻惡魔，選好同伴的組合後進入戰鬥，她的HP很高，而且擁有雷、冰、火系的魔法攻擊，再加上可解除玩者的輔助魔法，並不容易對付，在她的HP餘下不多時，就會使出「破滅之光」，要多注意這招是全體攻擊，經過一番苦戰後，終於將她打倒。





龍一行人見這裏開始崩毀，於是便急速離開這裏，可是加蘭特停下來，沒有女神力量的他，最終要石化，龍便留下他與其他同伴一齊離開。眾人在沙漠上默默看着崩潰的古之都……(GOOD END)。

END

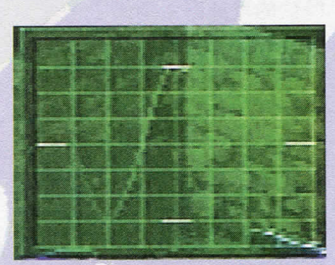
回讀者火箭迷：

1) 其實你找回上期的101頁，參閱最右上方的圖，龍所行的位置就是START點。

2) 若果你是用光三粒幽靈礦石，就要回立巴拉的SHOP裏購買，之後再回燈塔的C點，先拉下控捍，接着畫面會出現綠色的壓力顯示器，然後不要按任何掣，等到壓力平衡時，看準以下圖的時候，按○掣就可。

3) 說幽靈礦石是可在立巴拉裏買得到。

MS上



◆就在線到達中央點時，乘它閃光時按



展翅吧「神之鳥」！你的新旅程開始了！

LAGUACURE

TEXT BY：小健健

MEM 製造商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT INC.
記憶：15 BLOCK　價格：398港元
RPG 2P PlayStation

上回提要：

話説我們的主角—玲一行人幾經辛苦終於取得武神祭的總冠軍，成為神之鳥。但與此同時艾拉高國的野心家們，正密謀着利用沉睡於該國地下的神秘力量去支配這個世界。究竟玲之後的冒險旅程又會是怎麼樣的呢？

新的使命



當玲得勝後，鏡頭一轉的他們就回到煇路特的旅館內，而且更弄了個慶祝會哩。當玲跑出宴會廳，落到樓下跟朋友們寒暄幾句後，八八卦卦的莉芙也跟着跑下來。就在此時，不可思議的事發生了，莉芙突然在眾人面前消失！說時遲那時快的玲亦跟着消失了。

迷迷糊糊的玲被送到一個不知名的空間中，而且一些又像怪物、又像建築物的古怪影像也浮現在他眼前。這是否莉芙的指引呢？而究竟這影像又代表着甚麼呢？

旅館內一道強光閃出，玲及莉芙再次反回現實世界。就在此時，艾美露特的祭王美露也姆來到旅館，還説有重要事跟玲相討。而在她口中，玲得知很多很重要的東西。原來艾拉高國的新君主—鬥神渣格正想利用神秘水晶節姆尼（ジェムニー）的力量來左右「異形封印」，令被封在異世界的強獸能入侵這個人類世界！所以為了阻止渣格這個大陰謀，為了所有人類，玲就要先他一步收集散落在世界各地的節姆尼水晶，繼而把渣格這個大魔頭消滅！

翌晨，玲就被這個終日吵過不停的莉芙弄醒，還説甚麼玲的師傅有很重要的話跟他説，就是這樣他們便一起跑到道場處。原來師傅想將這個道場承繼給他啊。哈哈，雖然如此，但玲也不會為此待在這裏，因為還有件很重要的使命要他去完成哩。就是這樣，玲新的旅程就在這裏開始了，努力吧！

找尋「水之迷宮」的鎖匙

WELL，玲終於展開了他那找尋節姆尼水晶的旅程了。唔，現在玲就在輝路特，當然是先取在這裏的節姆尼水晶啦。而節姆尼水晶就藏在「水之迷宮」中。不過這時玲是不能入到去的，若果想入去，就必需在輝路特中找尋四個特別的鐘（かね），作為進入「水之迷宮」的鎖匙。而第一個鐘就是在「海神之祠」中。

不過來到方知道若果進入「海神之祠」，就必須先到奧斯長大的芝格村（チカ村）的村長處取得一樣叫海神的護身符（海神の守り）的東西。那麼我們就一起返回奧斯的故鄉吧！

漁夫之鄉—芝格村

WELL，其實這條芝格村就在企鵝沙灘那處。一入到村，第一時間當然是去找村長啦，不過看來村民對這個離家出走的奧斯不大歡迎。來到村長處，順利的取到海神的護身符。然而當玲一出門口，就會受到四名芝格村少年的挑戰。唔？你這班乳臭未乾的小子，竟敢向神之鳥挑戰？放馬過來啦！其實他們都是一些物理攻擊為主的角色，但只要給我方出到一招流星嵐魔法，就可輕易把他們打倒。

把他們打敗後，方知他們都吃了一些古怪的藥，故可將未來兩、三個星期的力量在兩、三天內使用。WELL，怪不得這麼大膽啦。但又是誰賣藥給他們的呢？不過還是不理了，快快去「海神之祠」吧！



「海神之祠」的冒險

正當玲他們要離開芝格村時，奧斯就會擔心村中的事而暫時離隊一會兒，不過不要緊，在前往「海神之祠」途中他就會歸隊。而「海神之祠」的位置，就是在前往艾拉高國途中的路之北面。

唔，說回這個「海神之祠」迷宮吧，其實它的結構比「天女之祠」還要簡單，層數並不多，而敵人都是一些「蝦兵蟹將」，除了些海龜的體力較高外，其他敵人是不難應付的。然而玩者要注意的是，來到「海神之祠地下通道」的盡頭時，在北面及南邊都各有一條出路的，南邊那條路就是通往「海神之祠水通道」，而這裏玩者就可「隨波逐流」的去取寶箱。而且有一個道具玩者一定要取到的，這就是（うみなりのカギ）。當然，玩者要取盡這裏的寶物才離去啦。跟着，玩者就可返回「神之祠地下通道」，再跑去北邊的出口，那裏是會有個寶箱的，取過它內裏的東西後，着玩者再向寶箱東面的牆壁調查，之後再選第一個選擇，那麼在牆壁中就會出現一條小通道。啊啊，當然是要跑進去啦。只要沿着這裏一直跑，就可來到海神之水晶處，而且在這裏玩者更要打波士啊，而波士的陣容就是半魚人兩條及大海龜乙隻。唔，基本上那兩條半魚人是十分易對付，故可先用流星嵐把牠們消滅。而餘下的大海龜就比較麻煩，因為牠的物理防禦力較高，故玩者可用兩名隊員以物理攻擊作牽制，再用兩名隊員在外圍作魔法攻擊。而玲把牠們打倒後，就可取得「海神之鐘」（海神のかね）。



收藏於修練場內的鐘

取過「海神之鐘」後，當然就是去取第二個鐘啦，而第二個鐘就是收藏在一個修練場中。怎樣去？啊啊，只要利用旅館以南的通道一直向南走即可。呀，順帶一提，在「海神之祠」旁是有一間「花畑之小屋」的，只要玩者在限定時間之內將屋內所有東西破壞，屋主就會給你拆屋費。大家不妨試試吧。

來到修練場後，先跟屋內的大師兄迪馬交代一聲，（他跟玲在武神祭曾經交過手的啊）之後就可繼續南下的跑到「修練岩場」處去取鐘。

其實這個「修練岩場」並不算是一個迷宮，亦沒有甚麼波士要打，這只不過是一條較為迂迴的單程路罷了。說到敵人方面，這裏的怪物一般以物理攻擊為主，而且攻擊力及防禦力也不低，故應盡快以攻擊範圍大的魔法把它們一舉消滅，以免夜長夢多。當玩者來到這個「修練岩場」的末端時，就可取得一個「武人之鐘」（武人のかね）。



輝路特的風月場所？人魚之館



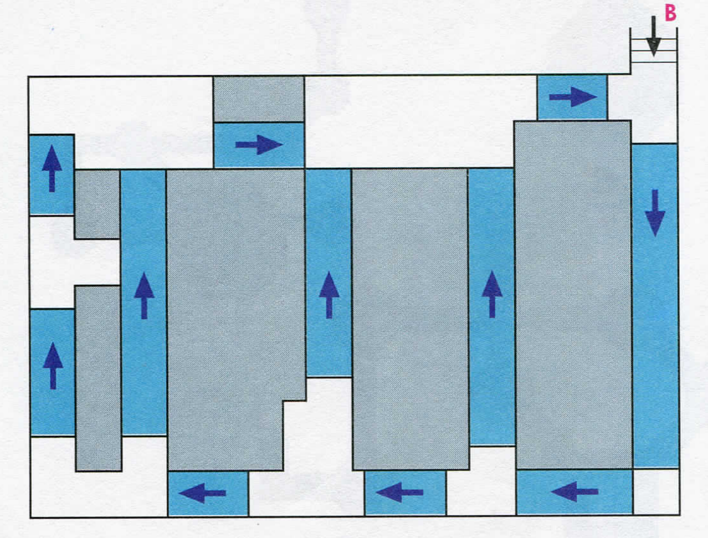
取過「武人之鐘」再返回修練場時，玲就向各人打探一下情報。得知他們的師傅跑了去人魚之館。WELL，那麼我們也去這裏看看有沒有關於鐘的線索吧。

人魚之館其實就在「遺跡之墓地」的南面。當玲第一次跑到去這裏時，門口的哥哥得知玲是「神之鳥」，就特許仍未成年的他可以進入，不過卻要以5000塊錢來買會員証。嘩，果真獅子開大口，身上根本沒有這麼多錢，怎樣買啊。於是玲就想出去打打怪獸賺點錢。而他來到旅館時，發現原來這裏有扉門隱藏在一個櫃後，而通過它就可乘船來到一個名為沙各島（サンゴの島）的地方。這裏是有一間非常豪華的酒吧的，而這間酒吧更有貴價道具出售啊。而從一位大叔的口中得知武神祭的參賽者入人魚之館是有優待的，若果是神之鳥的話更可成為特別會員啊。唔？真的嗎？之後玲再次返回人魚之館，啊啊，果然神之鳥可以成為人魚之館的特別會員，即是不用付錢就可入去啦。哈哈，太好啦，快快跑進去看艷舞SHOW啦。

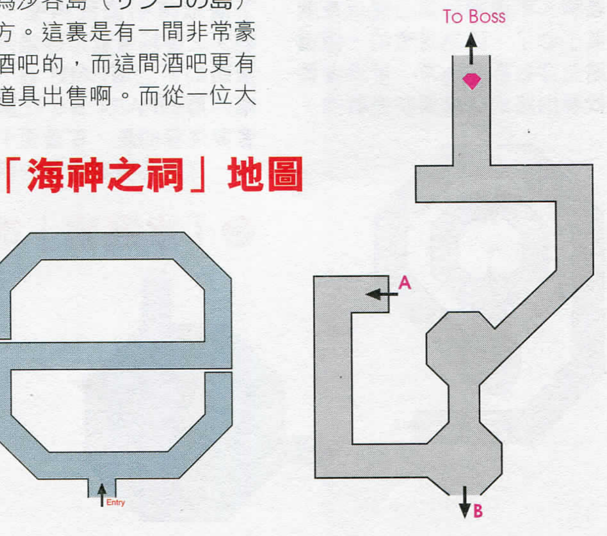
看過艷舞SHOW後，就可跑去館主的房間跟她談話，得知她正研究關於世界各地遺跡的事，很快會有結果云云。之後玩者就可跑到後台處，跟那些跳艷舞的妞兒談談話啊。然而今次可以調查的東西就只有這麼多，下次再來吧。

當玲再次返回人魚之館時，照例的看過艷舞後，再跑到館主的房間跟她談話，她就會替你解釋關於「遺跡」的謎，而且更會將她的「遊藝之鐘」（遊藝のかね）借給你！哈哈，太好啦，四個鐘只欠一個，努力呀各位！

★P2文字完結



●「海神之祠」地圖

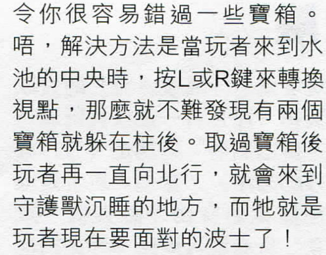


被封印在寂靜之森的鐘聲

現在玩者就要去取最後一個鐘，而它就在一個名為寂靜之森的地方，（即是企鵝之沙灘南面）當玲一跑到去，就見到三個人在這裏鬼鬼祟祟的，原來他們就是玲在武神祭的手下敗將一節尼、艾魯哥及樂高！他們不但把大鐘封印，而且還賣怪藥給芝格村的少年人！呀！可惡呀！讓我來個為民除害啦！

由於他們只得三個人，所以我們絕對是人多欺人少。由於艾魯哥是會放魔法的，所以可先派一位物理攻擊力強的隊員先去攻擊他，之後再讓魔法師放魔法攻擊他們三人。哈哈，他們三人的實力也不見得非常高哩，玩者請放心的去攻擊吧。當玲把他們打倒後，就可取得沉默之鐘（沉默のかね）





水之迷宮的冒險

幾經辛苦終於集齊四個大鐘啦，現在要做的就是跑到「水迷宮」的四個高塔處，將那些大鐘放進去。如是者，「水迷宮」就會從水底冒出，而玩者亦可跑進去冒險了。

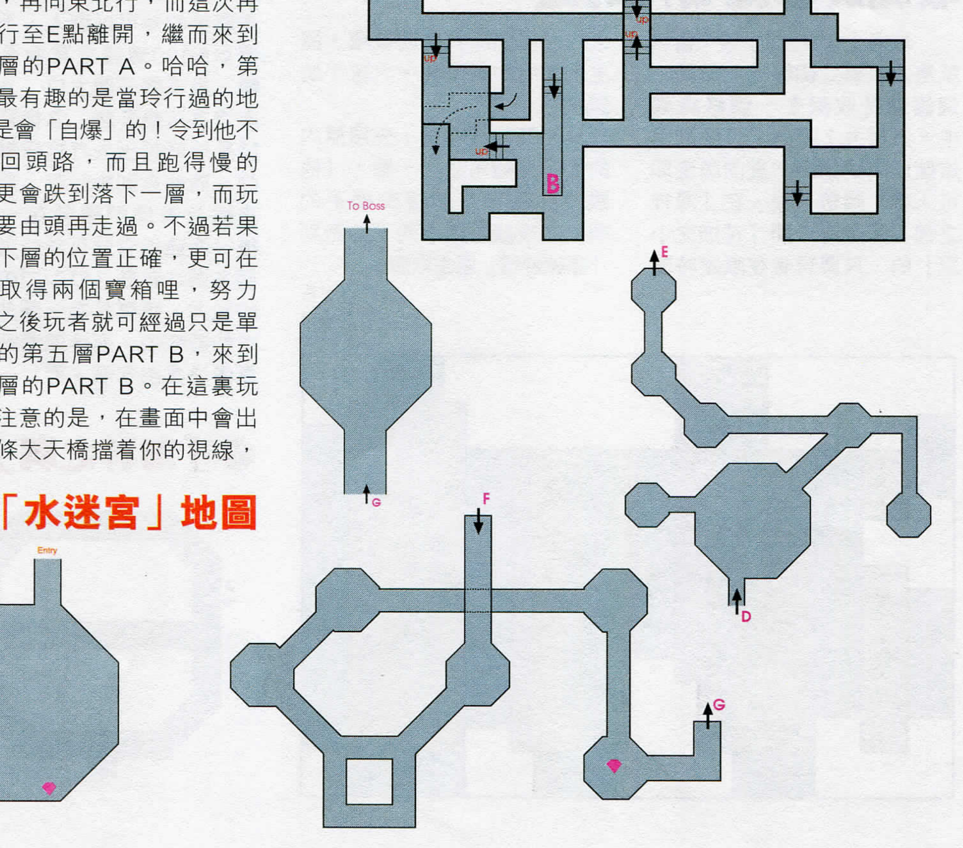
當玲一入到去水之迷宮，用以離開的魔法陣就會升起，令玲不能返出去！（嘩，使唔使呀？）不過就在此時，莉芙就會拾到一支小笛，（小さな笛）究竟有甚麼作用呢？不理了，繼續向前吧。

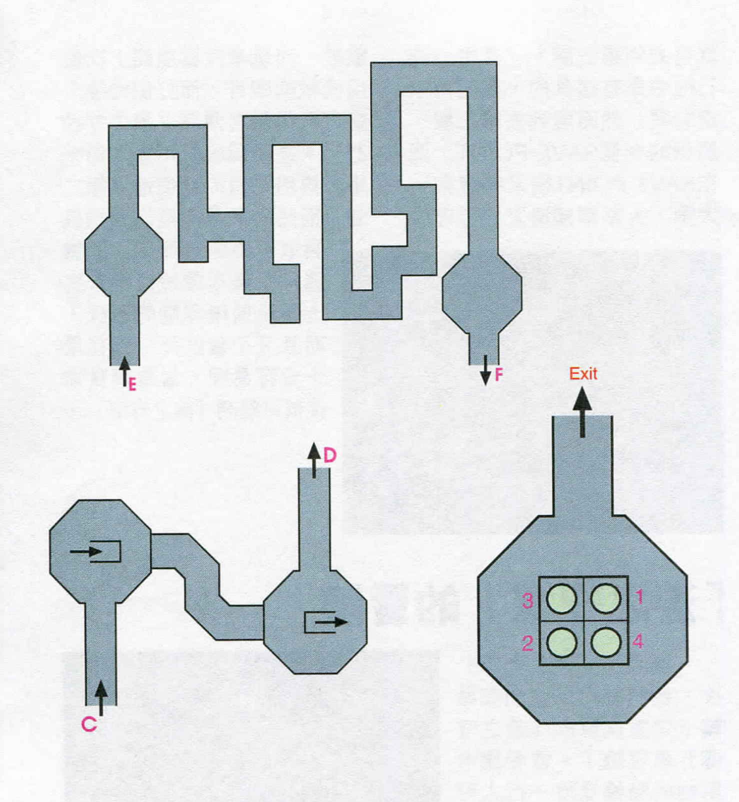
之不過當玩者來到第二層時，是否發現有條小樓梯是可讓玩者落到去水面部份呢？其實玩者只要利用這條通道，是可以去到一些放在隱閉地方的寶箱，而且內裏的寶物也蠻不錯啊。不過落到第三層玩者就要小心了，因為這裏的一個道路左穿右插的地方，若玩者要找尋出路的話就要左兜右兜，曾加了碰到怪物的可能性。故此，玩者可以參考那地圖以最快的路線離開此地。（真是難畫得要命啊＿＿）而第四層就只不過是一條單程路，沒有分枝，故玩者可以在水晶中取過道具後離開。唔，之後玩者用D的通道來到第五層的PART A。一來到這裏再向西行就會找到一個寶箱，之後就可返回原處，再向東北行，而這次再向西行至E點離開，繼而來到第六層的PART A。哈哈，第六層最有趣的是當玲行過的地方它是會「自爆」的！令到他不能走回頭路，而且跑得慢的話，更會跌到落下一層，而玩者就要由頭再走過。不過若果跌落下層的位置正確，更可在下層取得兩個寶箱哩，努力吧。之後玩者就可經過只是單程路的第五層PART B，來到第六層的PART B。在這裏玩者要注意的是，在畫面中會出現一條大天橋擋着你的視線，令你很容易錯過一些寶箱。唔，解決方法是當玩者來到水池的中央時，按L或R鍵來轉換視點，那麼就不難發現有兩個寶箱就躲在柱後。取過寶箱後玩者再一直向北行，就會來到守護獸沉睡的地方，而牠就是玩者現在要面對的波士了！

唔，初次見面，首先牠會問你幾條問題，例如是「來者何人？！」、「所謂所事？！」等等，不過不論你答甚麼都好，這一場戰鬥都是在所難免了，哼，放馬過來啦。其實這個波士是一隻大昆蟲，並會放出牠的「子孫」出來攻擊。但由於敵人只有牠一隻，所以玩者亦可派三個物理攻擊系的隊員上去圍攻，再用魔法系隊員在外圍放魔法攻擊。唔，只要玩者有LEVEL 30或以上的話是絕對不難打的。

當把這隻巨型昆蟲打倒後，水之節姆尼水晶亦落入玲手中。不過就在此時，由於水之迷宮失去了節姆尼水晶的力量，開始不尋常起來，而它更有倒塌的危機。玲他們還是盡早離開為妙。而他們來到作出口的魔法陣時，莉芙見到一個笛之圖形，而且旁邊更有一個跟剛才拾回來那小笛外型非常吻合的洞！於是玲便把那支笛插進去。而奇妙的事就發生了，那支笛竟然會自己發出四個音調。唔，這些不是放置鐘時所發出的音調嗎？而現在玲要做的就是用那四個大鐘把這個音調奏出來！哈哈，來到這裏大家也不用慌，因為就算大家真的忘了那音調，每次奏錯了次序時莉芙也會說一句話，而且筆者亦已將正確的次序刊出。當玲把音調奏好，魔法陣的平台亦會降下，好讓他們可以離開此地。而當玲離開「水迷宮」的範圍後，它就會躲回水中繼續安睡……。

●「水迷宮」地圖





將水晶交給薛高。WELL，怎麼辦好呢？

唔，由於這個決定跟本遊戲的一個系統有非常大的關連，所以在大家作決定前，請讓筆者略在解釋。在人魚之館的書籍中，我們知道這個世界其實有四顆節姆尼水晶，而這四顆水晶分別是：藏在輝路特「水迷宮」的水之節姆尼水晶、藏在艾拉高四個守塚的火之節姆尼水晶、藏在艾美路特「風之神殿」的風之節姆尼水晶及藏在爾斯多拉路「雷鳴之塔」的雷之節姆尼水晶。不過玩者是沒有可能全得到這四顆水晶的，因為只要玩者取得其中的兩顆的話，故事的第二章就會立即完結，而且玩者亦再不能入到去那些藏有水晶的迷宮處。（唔好問點解，因為個故





仔係要咁，我都冇辦法）所以玩者在之前提及的選擇中選「見死不救」的話，那麼水之節姆尼水晶就會繼續讓玲「袋袋平安」，而玩者亦只可去多一個藏有水晶的迷宮。但若果玩者選「把水晶放下」的話，那麼水之節姆尼水晶就會落入薛高手中，而玩者就可去多兩個藏有水晶的迷宮冒險啦。明白沒有？不過無論選哪一個選擇，節尼這三個混蛋都要死。（抵佢地死啦，係就快啲添嗰）另外，由於筆者是寫攻略的，所以筆者會將這四個迷宮的攻略都刊出，以供參考。（好在冇洗SAVE咋，如果唔係就要由頭打過……）

前來奪取水晶的薛高



當玲離開了「水迷宮」後，不知何解的在這裏會突然出現一個SAVE POINT，雖然就有點怪，但玩者一定要儲存進度呀，因為當玲離開這裏時，就會遇上艾拉高國的宰相－薛高！他前來的目的，當然是為了他們的新君主渣格來取節姆尼水晶啦。不過在言談之間竟然發現原來薛高跟巴拉迪原來是兩兄弟來的！在他們無聊的互相指責後，戰鬥亦要開始了，而對手就是薛高一隻，及兵士甲、乙及丙。

先說說用以對付他們的戰術吧。由於只有薛高是可以放魔法的，故玩者可先派出一至兩名物理系攻擊隊員前去鉗制着他，用以阻止他使出魔法。而其餘的物理系攻擊隊員就用來守護魔法師，好讓他（OR她）可以放出魔法作群體攻擊。唔，順帶一提的，若果玩者是用「流星嵐」這魔法的話，最好把攻擊目標定在薛高處，因為他通常都會在較後位置，若以他為攻擊目標的話，就可令「流星嵐」的攻擊範圍更廣，令更多敵人受到攻擊。

當玲把薛高打敗後，不知從哪裏跑了三個傢伙出來。啊，原來他們就是剛才再次被玲所打敗的節尼、艾魯哥及樂高！而他們前來的目的原來就是追問薛高關於節姆尼水晶的事。哼哼你這班蠢才！不知剛才薛高被我們打敗了嗎？水晶還在我口袋裏平平安安啊！！就在此時薛高就心生一計，就是以他們三人的生命來威脅玲，若果不交出水晶的話，他們三人就會立即沒命！而現在就有兩個選擇在玩者面前，第一就個是見死不救，第二就是



埋藏在艾拉高國地下的四個守塚

WELL，在上次參加艾拉高武神祭的時侯，大家都有發現在這個艾拉高國內，有四個地盤不知在發掘着些甚麼吧？其實它們就是埋藏在這裏地下的四個守塚，分別是「黑之守塚」、「白之守塚」、「朱之守塚」及「蒼之守塚」。而玲今次再次返回艾拉高時，其中三個守塚的發掘工作已經完成了，唯獨是在「朱之守塚」的工人們仍在「默默耕耘」。WELL，既然仍未發掘完就暫且不理會了，先到其餘的三個守塚冒險吧。



順帶一提，由於守塚內的怪物是會較「水迷宮」中的強，（而且還非常醜陋）故此玩者可要先買買防具武器甚至是升一、兩個LEVEL後才跑入去。

「白之守塚」中的冒險

哈哈，首先我們可先跑去在旅館以西的「白之守塚」闖闖。唔？在守塚的入口處不是有兩個守門的兵哥在守衛着，不準閒雜人等進入的嗎？不過大家可不要忘記我隊有位艾拉高國守衛隊隊長－希露卡的嗎？只要她一聲令下，我們便可通行無阻了，噢，多方便！

其實除了「朱之守塚」外，其餘三個守塚的結構都是大同小異而且較為簡單，所以筆者會將這三個守塚作一個總合介紹，而「朱之守塚」則有一個較詳細的攻略。

當玩者一入到去「白之守塚」，就會見到有三條分枝，中間那條是去SAVE POINT的，而旁邊兩條路皆是兜去較北面的地方。而在較北面的地方就有兩條樓梯，一是通向西面的通道，一是通向東面的通道。WELL，我們先去東面闖闖吧。

我們利用在東面的樓梯，落到去守塚的第二層，而玩者此時就會見到一條好像很複雜的通道，其實說穿了這只不過是一條較為迂迴的單程罷了，







只要玩者是一直向前行即可去到第三層。落到去第三層，玩者就會碰到一個SAVE POINT，再向前行的話，就會見到一個寶箱，前去調查的話，一隻白色的守護獸便會出現，而牠就是這個迷宮的波士，打倒牠吧。

由於敵人又是只得一個，所以我們可以用回之前打「水迷宮」波士的戰術，先派數名物理攻擊系隊員前去圍攻，再用魔法師在外圍放魔法即可，可說是蠻易應付的。當把這東西打倒後，就可以在寶箱中取走一種叫「白之鎧」（白の鎧）的道具。之不過它卻是不能裝備的，那究竟又有何用處呢？

剛才不是說過在西面亦有一條通道的嗎？跑去看過究竟吧。原來這裏是一個需玩者過機關、取寶箱的地方。在這裏只要玩者踏入魔法陣中，就會在第二個魔法陣中出現，之後再去踏在旁邊的魔法陣，如此類推的就可以遇到寶箱，非常簡單。而取過寶箱後再次這樣的踏魔法陣就可返回起點，繼而離開之。

「黑之守塚」中的冒險

完成冒險後，玩者當然要離開守塚啦。不過玩者要注意的是，當把守護獸打倒後離開守塚的話，是不可以再次返入去的，所以離開前要好好想清楚啊。

之後玩者就可以來到希露卡之家以西的「黑之守塚」冒險。我們照例利用希露卡濫用職權的入到去守塚第一層，發現這裏的結構是跟「白之守塚」是一模一樣的。但今次我們先去西邊的通道闖闖吧。用西邊的通道落到去第二層，發覺原來這裏又是一條不折不扣的單程路來，只要一直向前行的話就可去到第三層。（其中一條石柱中是有道具的，要記得取走它啊）然而落到去第三層，照例的有個SAVE POINT，而在SAVE POINT後又有寶箱一大個，大家都知道又要打守護獸啦，而玩者只要用回上次使用的戰術即可。而打倒牠後，就可取得黑之頭盔（黑のかぶと）。之後玩者就可返回第一層，再用東邊的通道進入第二層。而這裏又是需要玩者過機關取寶箱的，而今次的機關只不過是需玲行過一些上下及前後浮動的石板，而且又不會跌死，實在是十分容易哩。當取過寶物後就可離開「黑之守塚」。







「蒼之守塚」的冒險

離開了「黑之守塚」後，我們就可以跑向在希露卡之家以東的「蒼之守塚」裏冒險了。當希露卡用她的職權令玲一行人可進入「蒼之守塚」後，便會發現原來這裏的第一層又是跟之前兩個守塚的一模一樣。唔，我們又先到西面的通道走走吧。用它來到守塚第二層，才現這裏是跟「白之守塚」的第二層之結構是一模一樣的，所以玩者只要又是一直向前走的話，就可以跑到落第三層了。然而落到去第三層，又是先有一個SAVE POINT，而後面又是一隻守護獸。而只要玩者能這守護獸打敗，就可取得「蒼之護手」（蒼の小手）不過古怪地，它又是不能被裝備……。呼算了，還是快快回到一層，再去東面的通道吧。



聰明的玩者都知道東面的通道是通往機關處取寶箱的。不錯，但今玩者要面對的機關就較難應付了。在這裏的地板上是有四粒白色的按鈕，一粒啡色的按鈕。但究竟玩者應如何按這些按鈕呢？首先玩者可按排在第一及第三粒的白色按鈕，之後再按啡色的按鈕；繼而再按排在第二及第四粒的白色按鈕，再按啡色按鈕的話，通道就會立即出現，而玩者亦可跑過去取寶箱了。而取過寶箱後，這裏的冒險亦告完結，餘下來的只有那個「朱之守塚」。究竟它被發掘出來了嗎？不理了，跑去瞧瞧吧！







「朱之守塚」的冒險

其實「朱之守塚」就在旅館的東面，而且現在已完成了發掘工程。不過在跑進去前筆者奉勸各位先到刀師處把自己的武器LEVEL UP，（即是付錢給他來替我們磨利張刀啦）因為內裏有位傢伙是非常難纏的……。

入到去「朱之守塚」後，玩者可先利用東面的通道去取寶箱。但今次的機關又是甚麼呢？原來在這裏玩者會遇到一個會行會走的寶箱，而你要做的就是跟據它的行走路線，依樣胡蘆的行一次，那麼就可以取走寶箱中的寶物，不然一有行錯的話，就要由頭再行過。不過不要緊，筆者已將寶箱的行走路線繪了出來，希望能幫到大家吧。取過寶箱後就可以返回第一層，再用西面的通道冒險去也。

玩者利用西邊的通道來到第二層，而這裏也沒有甚麼特別，只要跟據地圖的指示就可來到第三層。而第三層比較特別的地方就是這裏所有寶箱皆是被岩石圍住的，玩者一定要將它身邊的岩石撞破方可取走寶物。取過寶箱後就可利用C的通道落到去第四層。而在第四層中，玩者就會見到一些高速上下移動的石塊，而在東面及西面的牆壁上各有一些按鈕，而你現在要做的，就是要避開那些石塊，再將六個按鈕按下，那麼在北面的閘門便能打開。唔，在玩這個機關時最好把角度調節至東面或西面在畫面的上方，那麼就能較容易觀察到石塊的走勢及按鈕的位置。完成這裏的機關後就可以去到第五層。而第五層又是一條單程路，之後玩者就可以去第六層，亦即是波士藏身之所……。

不過在跟波士交手前，是要做點準備功夫的。（咁大陣仗？！）首先在「隊列」一欄中，將魔法師放在最後的角落處，再將負責「防禦」的隊員放在魔法師身旁，之後那兩名負責「攻擊」的隊員就放在最前及中央的位置。除此之外，再將一種叫（氣付け酒）的道具用在魔法師身上，用以減低他（她）兩次攻擊之間所需的時間。呼，一切準備就緒，行吧！

首先玩者要打的當然又是那隻守護獸啦，由於有之前的經驗，所以絕對是不難對付的。不過在收拾這東西後，當才在各守塚所拾回來的裝甲突然自己組合起上來，變成「武者的怨念」！而它亦是一隻很難應付的波士！其實在這場戰鬥中魔法師的地位舉足輕重，因為魔法成了對付它的主要武器。首先戰鬥一開始，一面派兩名攻擊隊員前去攻擊及牽制，一面要魔法師發放最強的魔法，若果對方真是行過來想攻擊魔法師的話，就用負責防禦的隊員前去攔截，而目的就是保住魔法師的小命，而且要以最少的時間內放最多次魔法攻擊！哈哈，毫無疑問這也是一場死鬥，努力吧！當把這「武者的怨念」擊倒後，就可取得武器鬼殺（鬼殺し）及火之節姆尼水晶。

但正當他們想離開守塚時，加爾莫將軍卻突然出現！而且他還叫希露卡完成其任務，就是將得到節姆尼水晶的玲殺死！但希露卡卻沒有這樣做，而且還背叛了加爾莫，真真正正的成為了玲的伙伴！好，加爾莫，決一勝負啦。

唔，今次的敵人陣容是加爾莫乙隻、兵士甲、乙及女兵士一名。由於女兵士是魔法師，所以就要派一至兩名防禦力強的隊員前去攻擊，而負責防禦的隊員就要攔截加爾莫前來攻擊我隊的魔法師。唔，只要令我隊的魔法師順利發放到一次「流星嵐」魔法的話，那麼得勝的機會就較大。

當玲把加爾莫打倒後，他就像一頭喪家犬的一面溜一面大吵大罵。但他口中所說的甚麼「降臨之神機」又是甚麼東西來的呢？而這東西又跟節姆尼水晶有關嗎？



● 「朱之守塚」地圖

「風之神殿」之謎！

帶大家去完艾拉高的四個守塚後，現在就來到迪雅的家鄉艾美露特，闖一闖那「風之神殿」。一來到艾美露特，玩者可先跑到艾美露特城二樓「神官的房間」。而在房間內裏的，原來就是上次在關所大橋所遇到的高莉莎（クレスタ）神官。談了幾句後，玲就問她關於「風之神殿」的事。得知原來若要去「風之神殿」，就一定要利用在城內那「風之呪陣」作傳送，但由於現在呪陣中產生了強風，令任何人也不能進入。但當高莉莎看到莉芙額上的印記後，面色就突然大變。還打發玲一行人離開，好讓她可一個人的靜下來……。看來這位神宮真是有點古怪啊。

被神官趕了出來後，玲就跑到「祭王的房間」找美露也姆。在這裏玲知道更多關於「風之神殿」及迪雅的事。原來艾美露特每一個小孩去到五歲時就要上「風之神殿」作魔法測試，十年前的迪雅也不例外。不過就在那次測試中，迪雅「錯手」的把神殿的一部份破壞了。不過卻因為此事，令迪雅得到一顆叫「風之護身符」的寶石。然而美露也姆也知道玲要前去「風之神殿」的必要性，於是乎就破例地打開那呪陣之房間，好讓玲他們可以通過。

來到呪陣之房間，迪雅用「風之護身符」的力量把在呪陣中的強風壓制。如是者，他們又要到一個新的迷宮冒險了。

首先為大家講解一下「風之神殿」是一個怎麼樣的迷宮吧。唔，其實它主要是由大大少少的宮殿及房間組合而成，再用一些架空的通道來連接。由於這個迷宮是浮在空中的，故此這裏都是以「空中移動」、「跳躍」等為主題。唔，說一說主要的攻略吧。當玩者經過「靜風之間」後，就會來到一個名為「惠泉之間」的地方，這裏比較特別的是在南邊及東邊的高台上皆有一塊大石阻着去路及一個按鈕，而只要玩者按下南邊的按鈕，那麼在東邊的石塊就會消失，玩者這樣才可跑過去東邊取寶箱及按下按鈕，令在南邊的石塊消失，繼而可以把這裏的寶箱也打開。如是者的取過寶箱後，就可用北面的通道離開，去到「流雲之間」。

而「流雲之間」又是一個怎麼樣的地方呢？在這裏玩者需「乘搭」一些左右移動的石塊，由在南邊的入口處，去到由北邊的出口。不過大家不用擔心，因為筆者以將各石塊的移動軌跡繪了出來，希望可以幫到大家通過這裏吧。然而在出口附近是有一個魔法陣的，若果玩者踏上去的話就會被轉移到「流雲之間」的入口處。

經過了「流雲之間」後，就會來到一個名為「降水回廊」的地方，而這裏玩的，就是跳彈床。玲需要踏上那些彈床處，繼而令自己可以跳到另一塊平台上。唔，至於說到比較特別的地方，就是這裏是有一塊在空中左右移動的石塊，若果玩者能看準時機的按下○鍵的話，那麼玲就可利用彈床跳到石塊上，繼而可以去到西邊的地方取得更多的寶物。還有一點要注意的是，在這裏的出口不是又有一個魔法陣的嗎？其作用亦是運送玲到「降水回廊」的入口處。不過在它的下層，卻隱藏着一個寶箱在此。取走它吧。

經過了「降水回廊」，接下來的就是「光輪之間」。但奇怪的是，這裏卻像被甚麼破壞過似的，眼前只是頹垣敗瓦。原來這裏就是十年前迪雅接受測試的地方，而將這裏變成這樣的，當然又是她啦。不過往事就不要再追究了，當前急務就是去取風之節姆尼水晶，勇往直前吧！

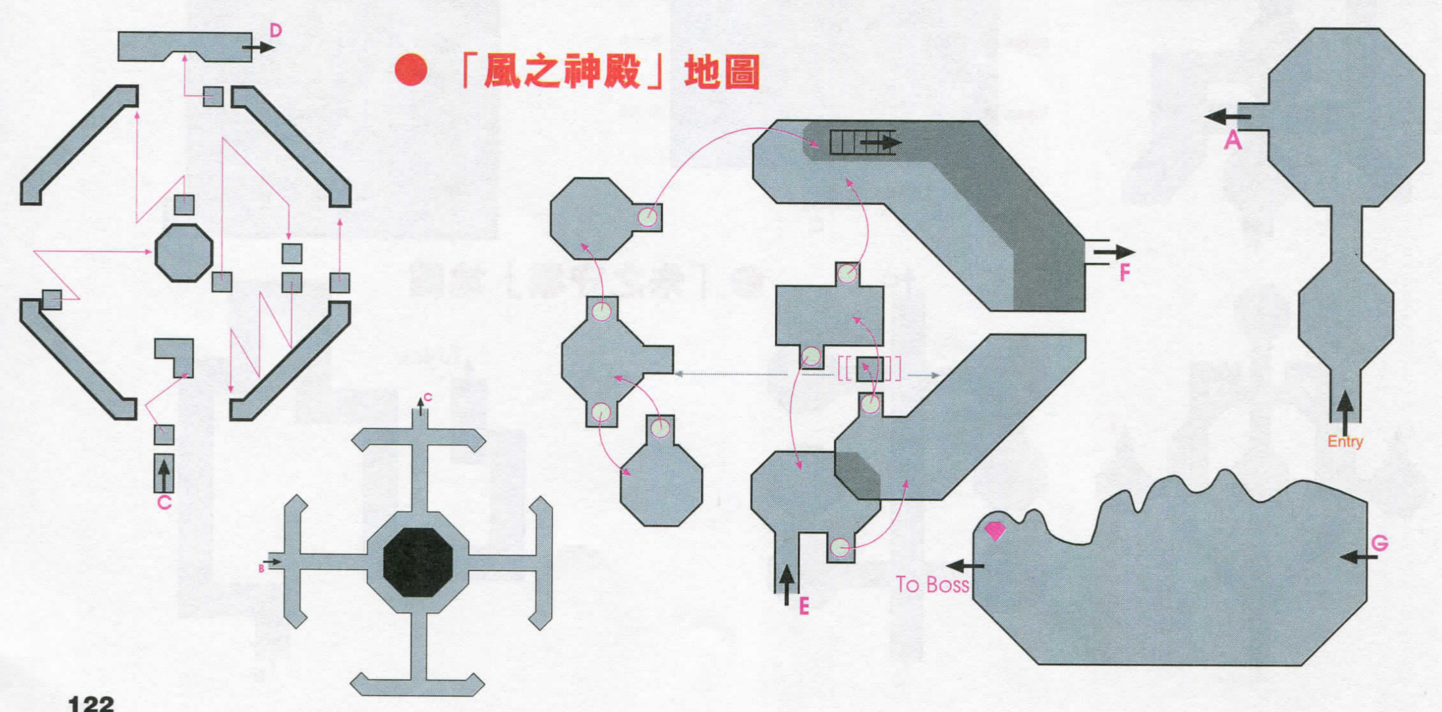
來到天樹之間，突然又有一把古怪的聲音鑽進玲的耳朵裏，原來牠就是「風之神殿」的守護獸。不過無論玲答甚麼答案也好，打波士已是必然的事。不過原來這波士是跟在守塚中出現的屬於「同一款色」，所以要打敗牠絕對不難。

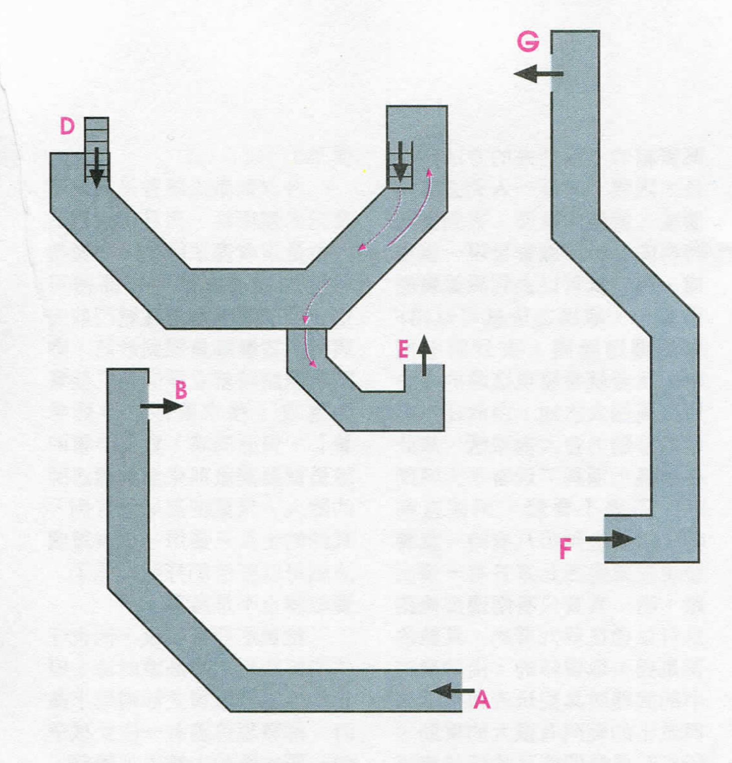
之後玲就可前去寶箱中取走風之節姆尼水晶，再行沿路跑回「風之神殿」的出口。不過正當他們來到「靜風之間」時，高莉莎神官突然出現！原來她已經臣服於鬥神渣格之下了，而她前來的目的，就是要取走風之節姆尼水晶！哼，我們身為勇者的當然不會這樣就就範啦，無奈地只好一戰了！

今次的敵人陣容是高莉莎及四名神官。而且高莉莎更是一個強得可怕的魔法師，因為她的魔法不但攻擊力強，而且範圍大，筆者試過給她一招殺我三名隊員。（好利害啊！）所以最好先派兩名攻擊隊員夾住她狂攻，不給她半點時間放魔法。而餘下的神官就要由負責防禦的隊員及魔法師去料理了。而打敗他們後就可以離開「風之神殿」。



●「風之神殿」地圖





找尋！傳說中的「雷鳴之塔」！



四個藏有節姆尼水晶的迷宮中，筆者以為大家介紹了三個，餘下來的只有「雷鳴之塔」。不過，這亦是四個迷宮中最難找尋的一個。（所需的EVENT也特別多哩）然而話雖如此，但在「雷鳴之塔」卻可增加一名新伙伴，故玩者所付出的努力是值得的。

要找尋「雷鳴之塔」，理所當然的也會想到去爾斯多拉路城中打探情報。但無奈的是城中的市民好像對這方面的事不大清楚。唔，如此這般的話，唯有跑去位於爾斯多拉路城南邊的迪沙比爾村（ディサベイの町）碰碰運氣了。

但出乎意料的，迪沙比爾村的村民卻非常熟悉關於「雷鳴之塔」的事，而且更有一個關於「聖女」的傳說。原來在三百年前，爾斯多拉路跟艾拉高國曾發生大戰，而率領爾斯多拉路人民跟敵人戰鬥的，是一名英勇的女戰士，然而她也深受人民愛護。可惜的是在這場戰鬥中她卻受了傷，而士兵們就把安放在「雷鳴之塔」中，令她能在此沉睡及療傷，而且據説她現在仍生存着的哩。（嘩，百歲人魔？！）

至於問到「雷鳴之塔」的所在地時，村民就透露它是由一個居住在沙漠的部族所守護的，而他們就居住於迪沙比爾村南面的「節拉魯之營地」（ゼラールのユルト）中。也許，玲他們有必要的跑去看看了。



盡情享受浸「節拉魯溫泉」的樂趣吧！

於是乎玲他們就一直南下，經過沙漠，來到「節拉魯之營地」。首先就當然要到族長處打聽一下情報啦。在這裏，玲就再次遇上上次在爾斯多拉路武神祭中，跟她交過手的西達妮，原來她是節拉魯族長的女兒來。但當玲向族長問及前去「雷鳴之塔」的方法時，他卻立即「耍手又擰頭」，説這是節拉魯一族的大秘密來，是不能説給其他人知的。既然如此，我也沒法子，但聞説這裏的溫泉也蠻出名，再加上族長的熱情招待，不如就去試試吧。

只要利用東面的通道，就可以去「節拉魯溫泉」。不過可惜的，這裏是男女分開浸的……。故此，一入到去溫泉區域時男女隊員就會暫時分開，而玲當然是跑去男子溫泉那邊啦。當玲在脱衣所中取過道具後，就可以去浸溫泉。而在這裏除了有玲的伙伴外，更有一位伯伯。當玲跟他談話時，他就會解答好一些關於「雷鳴之塔」的事給你知。原來去「雷鳴之塔」是需要經過一個「特別的通道」的，而這個秘密就只有節拉魯族長才知道。不過正當他們談得入神的時候，在女子溫泉卻傳來一些女孩子的聲音，啊啊啊，原來是希露卡她們哩，而且還有族長的女兒西達妮。不過在她們的言談之間，得知西達妮的背部有一些好像是地圖的圖案，聽她説這是節拉魯族代代相傳的。但玲聽到這些東西後，就決心要跑過女子溫泉中看過究竟。但身為男子漢的他，又怎可以入到去女子溫泉呢？不過無論怎





説，先離開男子溫泉再算吧。

但當玲去到溫泉入口時，卻遇上一名對潛入女子溫泉蠻有經驗的少年，噢，那當然要向他請教一下囉。從他口中得知在這裏的北面是有一條「轉生之瀑布」（転生の滝），只要浸過那裏的水，就可由男變女或者由女變男。啊啊，到時變成了女孩子的話，進入女子溫泉就不是問題啦。聽罷，玲就跑回「節拉魯之營地」，再用北邊的通道去到「轉生之瀑布」。然而途中會經過一小段山路的，而且這段山路上不但有敵人，而且只有玲一人應戰。不過不要緊，敵人的實力也不會太強，只要盡快的向東走便是了。當玲來到懸崖後，只要選第二個選擇的話，就會「噗通」一聲的跳進水裏。而當他上水的時候，突然變成了女孩子！不過在一個噴嚏後又打回原形了。當玲第二次「試跳」後，玩者就要玩一個迷你遊戲，就是要在20秒內令玲去到終點，不然他（她）就會變回男兒身。（哈哈，蠻有趣哩）唔，其實這個迷你遊戲並不困難，20秒是足夠的，只要玩者不要踏進那些浮沙中，要去到終點是頗容易的哩。當玲去到終點後，那些看守着通道的大嬸就會「邀請」玲進入女子溫泉。（發達囉）

當玲入到去女子溫泉後，果然發現西達妮的背部有圖案啊！不過就在此時，玲就一個噴嚏的變回男兒身，而他也立即被莉芙發現了。哎哎哎，怎辦好呢怎辦好呢，正當他考慮應該怎做時，西達妮的拳頭已經打到落玲的面上……。

終於找到了！前往「雷鳴之塔」的方法！

當族長知道此事後簡直怒不可遏，而且還將玲一行人趕出「節拉魯之營地」。而且最可笑的是西達妮背部的圖案是跟「雷鳴之塔」沒關的。呀呀，但現在怎辦好呢？

當玲他們離開了「節拉魯之營地」後，卻發現西達妮追了出來，而她不但沒有將剛才的事放在心上，還將一把家傳的「嚮導之短劍」（しるべの短劍）交給他。還說只要手持這把短劍就可以見到那個前去「雷鳴之塔」的呪陣。而她還叮囑玲要在塔的入口前取護符，因為只要有護符在身那些怪物就不能走近。而那個呪陣就在玲的正北面，出法啦！！

玲一行人終於來到「雷鳴之塔」的入口，但本來用來放置護符的地方內裏卻空空如也。而其中一個可解釋的原因，就是有人捷足先登來先他們一步。果然一入到去第一層，就發現奧尼亞及他的手下在此，原來就是他們把護符取走了，可惡。而且聽奧尼亞説他們會用10分鐘來上到頂層，故此，玲就要在10分鐘之內（真實時間）上到頂層！（《FINAL FANTASY》？！）所以不要浪費時間了，衝上去吧。

這個「雷鳴之塔」共有十層。唔，雖説現在是玩真實時間，但在戰鬥時是不會計時的，所以大家就算遇上敵人也不用擔心，怕就怕玩者花太多時間去兜路找出口。唔，當玩者來到第二層時，問題已經出現了，就是有一扇打不開的門在阻路。其實在東面的牆壁中有是一個被石塊「重重圍困」的按鈕，只要玩者將它按下，門就自然可被打開。而上到第三層時，這裏的特點是圍牆非常高，故時常會擋着玩者的視線。而且在一些凹位中又會隱藏着寶箱，故去到這裏時不妨轉轉視點觀察之。而這裏玩者亦需上樓梯，再「乘搭」移動的石塊到對岸。

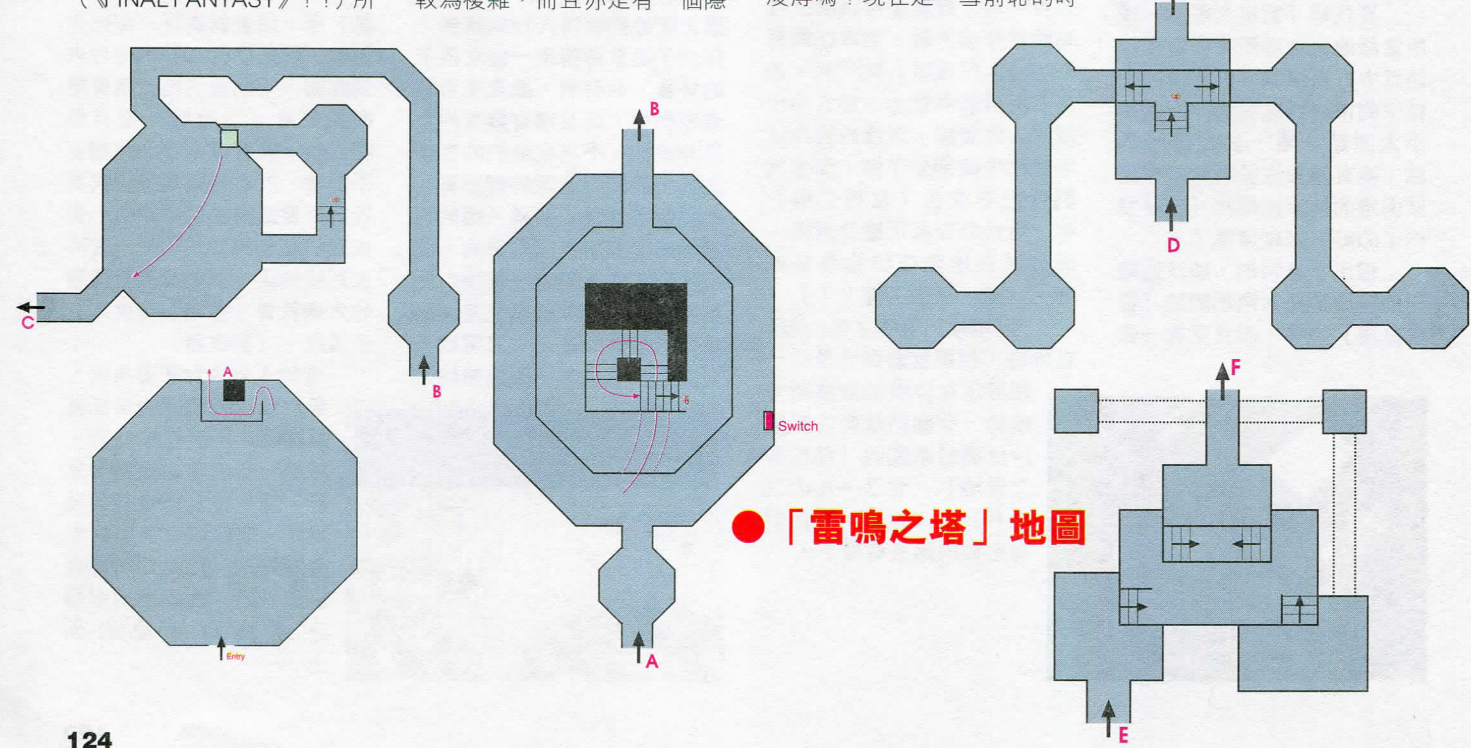
經過了第四層後，接下來的玩者就會面對有三條分枝的第五層。若果玩者心急想去打波士的話，就可以直接由北面的通道離開。若果是夠時間的話，就不妨跑到東面及西面的通道去取寶箱，內裏是藏着一些不錯的防具武器的啊。然而來到第六層時，這裏的結構就較為複雜，而且亦是有一個隱藏寶箱的，而前去的方法也不是太困難，只要一入到去第六層後，就跑向東面，去到盡頭時再向北走，就會發現一條秘道，用它就可以去到隱藏寶箱那處了。取過之後就可以用F點的通道離開。去到第七層時，玩者就會發現這裏的中央原來是個大水池，由於在水中玲的移動力會大為減低，故此在這裏也消耗了玩者不少時間吧？不過不要緊，用往直前吧！然而上到第八層時，就會發現在東南西北方各有一條出路。唔，其實只有南邊那條路是可以通往第九層的，其餘的都是通去取寶箱的。由於寶箱中的武器防具對玩者與接下來與波士的戰鬥有很大的幫助，所以若果時間許可的話是應該把它們全取去方離開。唔，以筆者的經驗，餘下四、五十秒來進入第九層是非常足夠的。

取過在第九層中央的寶箱後，玩者就可用南端的樓梯上到第十層。正當玲想前去取雷之節姆尼水晶之際，奧尼亞一行人才上氣不接下氣的追上來。而且為了節姆尼水晶及可以跟更強的對手戰鬥，奧尼亞向玲作出挑戰！哼，大家還記得在遊戲開始時怎樣被這傢伙凌辱嗎？現在是一雪前恥的時侯了！！！

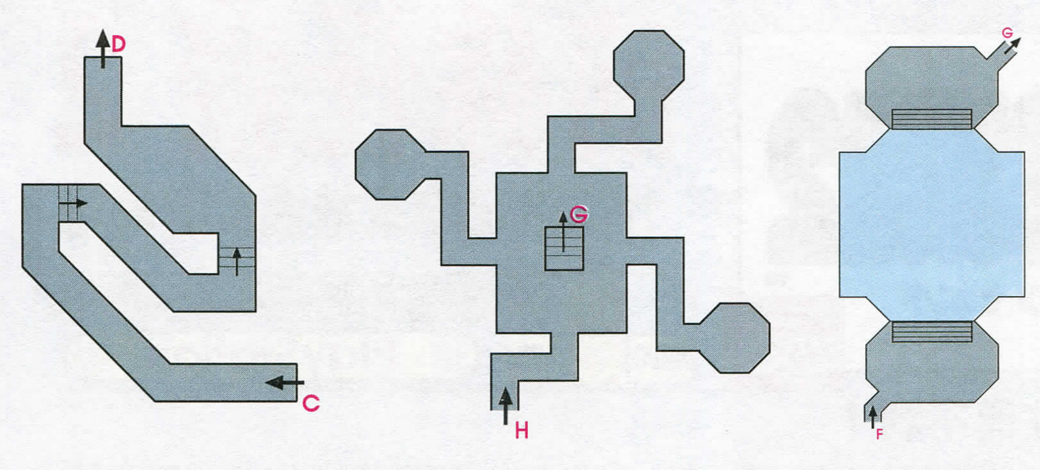
今次的敵人陣容是奧尼亞及三名親衛兵，而且在他們三人中是沒有魔法師的。不過奧尼亞的物理攻擊力卻高得可怕，所以筆者建議在戰鬥前先將兩名攻擊隊員放到最前，戰鬥一開始時就立即向奧尼亞奮力進攻，務求要他「早死早着」。與此同時，負責防禦的隊員就要攔截前來偷襲魔法師的敵人。只要把奧尼亞打倒，其餘的士兵只要用一招群體魔法就可以把他們打到半死了，要取勝也不是難事。

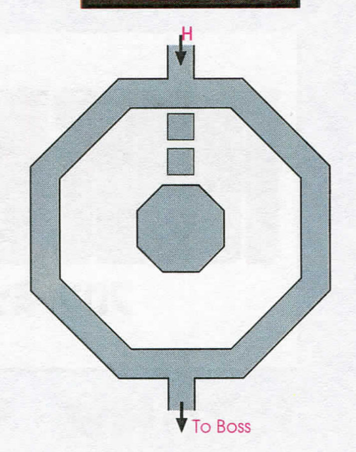
把奧尼亞打倒後，他也守信的將節姆尼水晶讓給玲。但正當玲跑去取雷之節姆尼水晶時，卻發現這裏有一位女孩子於一個古怪的大箱中沉睡着。莫非，她就是三百年前帶領爾斯多拉路人民與敵作戰的聖女一珍（ジャンヌ）？！





●「雷鳴之塔」地圖





為珍找尋失去的記憶

也許莉芙是個好奇心強的女孩子，於是乎她就跑前去看過究竟，並問玲可否調查這個古怪的箱，而玲也答應了。（選第一個答案）正當莉芙誤打誤撞的把這個裝置啟動時，突然「雷鳴之塔」發出萬丈光芒，把整個爾斯多拉路區域也照耀着，而且當迪沙比爾村的村民看到這些在南邊射過來的光時，更雀躍萬分哩。

箱入面的女孩終於醒過來了，但她好像甚麼也不記不起，也不知道自己是誰。「為何我甚麼也記不起的呢？」（何も思いだせないのか？）可憐的她這樣的反問自己……。與此同時，莉芙亦認得出她就是迪沙比爾村村民所提及的聖女—珍。而莉芙也提義不如邀請她入隊，一起冒險啦，而玲也一口答應。【選（よし、いっしょに行こう！）】當珍成為我們的伙伴後，就可利用那裝置離開「雷鳴之塔」。

之後，玲就可跑回「節拉魯之營地」處。不過就在營地入口附近，就見到西達妮。而且她更一眼就認得出，跟玲一起前來的珍。由於珍亦是節拉魯一族的大英雄，所以這位族長女兒也邀請他們入村，不過看來珍還為自己失去了記憶的事而憂心忡忡……。



在「節拉魯之營地」中，珍受到盛大的歡迎，但她卻沒有因為這些事而開心，反而一句句的「聖女大人！」更令她迷失自我，最後她也受不了，於是就一溜煙的跑了出去營地外。幸好得到玲他們的安慰，她的心情也漸告平伏。就在這時，靈光一閃的，突然有些東西在她腦中浮現。呀！這是……這是……這是一個關於白花的約定啊。但在沙漠中又怎會有白色的花朵呢？唔？在爾斯多拉路城中不是有大大少少的花圃嗎？在這裏也許會令珍記起更多東西哩！於是乎他們就立即北上，向着爾斯多拉路城進發。

來到爾斯多拉路國後，只要一直向北行，就會來到爾斯多拉路的城堡處。然而那位守門的兵哥正想阻止他們入城時，因為見到珍的樣子，態度也變得客氣，還稱呼珍為艾娜露啊。WELL，看來所有謎之答案都在這個爾斯多拉路城堡中了，那麼就進去看過究竟吧。

入到爾斯多拉路城堡，在各房間調查及找道具已是必然的事。不過有一個地方玩者一定要到的，就是在二樓的「指導者之房間」。而在這間房間入面的，就是現在爾斯多拉路的指導者—艾娜露。但令玲等人覺得吃驚的是，這位艾娜露竟然長得和珍一模一樣的！而且這位艾娜露更對珍冷言冷語的，說甚麼現在的爾斯多拉路人民已不需要珍了，而你也沒有回來的必要。這也難怪，一個國家也怎可以三百年沒有君主呢？找其他人代替可說是必然的事。但也不需要說這種說話吧？（我說是你怕被人奪權就真！）之後艾娜露更對珍說，若果想解開所有謎的話，就跑去地下室處看過究竟吧！如是者，憂心忡忡的的珍就跟玲經過在地下的事務官室，再落到去地下室。

但他們在地下室所看見的東西，實在教人吃驚。因為在這裏，有好幾個跟珍一樣的女性身體，被藏在一些類似培植箱的裝置裏。不過，這又代表了些甚麼呢？是否代表着珍只不過是眾多「人造人」的其中一員呢？（呀？咁似綾波麗嘅！？）也許她受到了極大的刺激吧，所以關於三百年前的事又開始記起了。

原來在三百年前爾斯多拉路跟艾拉高的戰爭中，珍受了重傷。剛好的，爾斯多拉路的士兵在「雷鳴之塔」中發現一個可替人療傷的裝置，於是乎便把她帶到來，安放在此。而且她的士兵更承諾，若果他日珍再次醒來，士兵們及其後代仍然會是她的人民，而且更以白花為記號。當「雷鳴之塔」發出萬丈光芒時，即代表珍會重臨大地，而人民就會將開得燦爛的白花放滿在村中，以示歡迎……。

然而，得知自己的「身世」及重拾記憶的珍，也許不能一下子接受這些事實，情緒波動得很利害，更生退出之念。（唔係呀？！我搵得你咁辛苦！！）但幸好有玲的安慰及扶持，她才可以重新振作起上來，回復自信。

上回事務官室，莉芙就提議不如一起賞為珍而開的花。而玲就當然答（もちろん！）啦。(即係「當然啦！」的意思)之不過，那些花現在又在哪裏呢？

正當他們離開爾斯多拉路時，在守門口的迪奧口中得知一個古怪的消息，就是迪沙比爾村好像正有花在盛開着，但沒有理由啦，那只是一條貧窮的村落，但無論如何都要去看過究竟。

一入到村，只見全村都是盛開着的白花夾道歡迎。噢，原來眾爾斯多拉路的原居民，已移往此地落地生根了哩。不過無論他們移到哪裏居住，對珍的承諾是不會忘記的！而且就像一個傳說一樣的代代相傳下去。之不過，既然爾斯多拉路已有新的領導者出現，她也不需再為國事擔心了。所以她可以真的為自己而活，亦可為自己的幸福而努力啊。

未完待續



前線任務 2

廿二世紀中東地區掀起戰幔

任務執行者：福田

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

製造商：SQUARE SOFT　售價：468港圓
發售日：發售中　容量：CD-ROM　記憶：2~12 BLOCKS

SRPG　MEM　PlayStation

只要有特技，無往而不利！

如果大家有看開《遊戲誌》，那應對《前線任務2》的基本系統和世界觀設定有一定認識了，所以不會在這裏花費篇章再談。至於遊戲裏可實際使用的特技，分別有BATTLE SKILL、COM SKILL與及HONOR SKILL合共3種，每種均有不同的取得方法。BATTLE SKILL需要經過戰鬥對敵方造成傷害才可獲得，COM SKILL是WANZER搭載晶片上的附有特技，部份會在晶片升級（CLOCK UP）後出現，至於HONOR SKILL則是根據機師破壞敵方部件和機體數目所累積的EXP而學到的。

BATTLE SKILL

特技名稱	系統	對應攻擊	效果	LV.1	LV.2
CRITICAL	POWER	全部	攻擊力提升 X%	X=25	X=25（發動率提升）
LUCKY	POWER	全部	若攻擊全彈命中繼後的攻擊力便會增加，戰鬥後依然生效直至未能全彈命中為止	——	發動率提升
CHARGE	POWER	格鬥	利用自己的 HP 與機體 BODY（若裝備了增強馬力用背包則是計背包）的引擎馬力輸出來加強攻擊力，不過若擊中對手就會對機體造成損害	——	發動率提升
TARGET	POWER	近距離	命中率提升 X%、攻擊力提升 Y%	X=10、Y=10	X=20、Y=15
DISARM ARMOR	POWER	遠距離	敵部隊防禦力的 X% 無效	X=50	X=50（發動率提升）
LV DAMAGE	POWER	格鬥	造成機師格鬥 LV. × 10 的損傷	——	發動率提升
BEST POSITION	POWER	全部	AP BONUS（攻擊時剩餘 AP 對命中率提升之參數）以 X 倍計算	X=2	X=2（發動率提升）
DOUBLE PUNCH	SPEED	格鬥	當雙手裝備了拳頭或金屬拳爪時，攻擊次數會增加 X 次	X=1	X=1（發動率提升）
FEINT	SPEED	格鬥／近距離	特技的連鎖確率為 X 倍	X=1.5	X=2
SWITCH	SPEED	近距離	當雙手皆拿着同種類近距離專用武器時，攻擊次數除增加 X 次外，還會將左右手武器互相交換攻擊	X=1	X=1（發動率提升）
SPEED	SPEED	近距離	鎗械發彈數增加 X 發（單發武器無效）	X=1	X=1（發動率提升）
HIT & AWAY	SPEED	格鬥／近距離	當自己攻擊完畢便強制終結戰鬥	——	發動率提升
LETHAL SHOT	SPEED	近距離／遠距離	被擊中的部件無論剩餘多少 HP 都會馬上毀掉（單發武器專用）	——	發動率提升
STUN PUNCH	SPECIAL	格鬥	被擊中的敵人有 X% 確率變成 STUN 狀態	X=30	X=30（發動率提升）
HEAT BLOW	SPECIAL	格鬥	「衝擊」屬性的格鬥攻擊追加「炎熱」屬性	——	發動率提升
STING BLOW	SPECIAL	格鬥	「衝擊」屬性的格鬥攻擊變為「貫穿」屬性	——	發動率增加
LEG FIRST	SPECIAL	近距離	首次攻擊必定命中腳部；敵人會有 X% 確率變成 PANIC 狀態	X=30	X=30（發動率提升）
FIRST	FIELD	全部	取得先制攻擊權	——	發動率提升
HOLD ATTACK	FIELD	全部	給予敵方先制攻擊權，來換取命中率 X%、攻擊力 Y% 的提升	X=10、Y=10	X=15、Y=20
DEAD ANGLE	FIELD	格鬥／近距離	當裝備了複數的特技，若潛到敵人背後就會提升連鎖確率 X%	X=25	X=50
DASH	FIELD	近距離	以格鬥戰的條件（無視地形效果、不可用盾回避、上半身破壞）來進行戰鬥	——	發動率提升
FIND OUT	FIELD	全部	對敵方最初的 X 擊能作 100% 回避	X=1	X=1（發動率提升）
IMMORTAL	FIELD	全部	當部件的 HP 為 0 時，直至戰鬥結束前也不會毀掉	——	發動率提升

COM SKILL

特技名稱	對象	效果
AUTO REPAIR	自己	每回合開始時最少HP的部件會自動回復（最多5%）
AUTO SIGHT（SHORT）	自己	近距離攻擊時消費 AP 減半
BALANCE UP	自己	不會發生 DANGER 狀態
ENERGY SAVE	自己	RUNNING COST 減少 20%
LEARNING SYSTEM	自己	戰鬥中取得經驗值為 2 倍
MOVE PLUS	自己	移動增加 1
SATELLITE	敵方	敵方地形效果變成 0%
SDP SYSTEM	自己	10 以下的損傷全部當作 0
SHOCK ABSORB	自己	戰鬥中不會陷入 STUN 狀態

HONOR SKILL

特技名稱	對象	效果
Z.O.C.	敵方	裝備這特技的部隊，其周圍八格會建起看不見的勢力範圍，敵人踏入後只能作前後左右 1 格移動（離開後會回復）
SKILL UP	我方	周圍八格的我方部隊，其特技發動率會提升 50%
DEEP STRIKE	我方	周圍八格的我方部隊，其命中率會提升 10%
DEFENCE	我方	周圍八格的我方部隊，其回避率會提升 10%
HELP	我方	我方部隊的攻擊，全部會由自己之攻擊所取代
MORAL	我方	周圍我方部隊之回避率、命中率與特技發動率提升 5%
REFRESH	我方	每回合開始時，周圍八格我方部隊的 PANIC 和 TERROR 狀態會回復
降伏勸告	敵方	説服 HP 較少的敵人降伏

4種類別 BATTLE SKILL 的特性

POWER	提升攻擊力的類型
SPEED	增加攻擊次數或妨礙敵方攻擊的類型
SPECIAL	不屬於 POWER 或 SPEED 的特殊類型
FIELD	沒有攻擊力，但會對通常攻擊或 BATTLE SKILL 有影響

MISSION 1

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

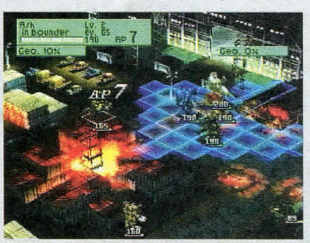
ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2	Gust 503B	WANZER	54/33/33/45	N	1/1/1/1	近距離
3	WarlusM1	WANZER	52/32/32/44	S	1/1/1/1	格鬥
4	Stabline	WANZER	57/35/35/47	F	1/1/1/1	近遠距離
5,6	AAH45a	直升機	107	P	1/1/1/1	近遠距離
7,8,9,10	VT500	運輸車	59/30	N	1/1/1/1	——

<註>在敵方HP那一欄，若該機種是WANZER其數值分別代表着BODY、L.ARM、R.ARM和LEG之HP；若是軍車或裝甲車則是BODY和LEG；若是直升機或戰鬥機則是BODY。另外，機師LV.是指該機種駕駛者的平均LV.、格鬥戰LV.、近距離戰LV.和遠距離戰LV.，至於機種防禦屬性的代號，分別是N＝普通、F＝耐炎熱、S＝耐衝擊、P＝耐貫穿。

BATTLE TACTICS

因為這是第一版，所以也不會太過困難的，當然若有替3台WANZER更換過裝備那就便最好。從敵眾我寡的形勢看來需要先集中解決部隊周圍的WANZER，最好就全體一起行動，別太在意沒有攻擊力的運輸車和暫不行動的直升機。把全部敵方WANZER打倒後，玩者便可派擁有機關鎗或萊福鎗的成員去擊落左右2架直升機，當然有空閒亦可把那幾架運輸車盡量殲滅，以賺取經驗值來提升等級。注意一點，若想替特定部隊增強某項能力(如AMIA的格鬥或JOYCE的遠距離)，請盡量使用該攻擊形式來對付敵人。





武器庫內的武器

名稱	類別攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性
JuriEX	機關鎗	12 × 1	73	10	1	9 P
Grenze	萊福鎗	41 × 1	80	11	1	9 P
AudenM90	散彈鎗	7 × 8	70	9	1	9 P
M405A	火箭砲	45 × 1	60	12	1-2	3 FS
HardRod	鐵棒22 × 1	10	11	1	∞	S
PloverM2	飛彈45 × 1	85	14	4-5	2	FS

名稱	類別防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性
SP06-N	護盾8	25	50	5	N

<註>鐵棒和金屬拳爪等格鬥用武器之攻擊力和命中率，是需要加上所使用ARM的攻擊力和命中率才能計算到實際數值。另外，武器防具屬性：N＝普通、F＝炎熱、S＝衝擊、P＝貫穿。

CHECK！格鬥戰的特性

當敵我其中一方選擇了格鬥武器時，就會進入格鬥戰獨有的條件裏，至於這些條件是：

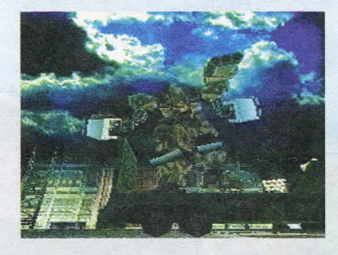
(1)雙方的地形效果無效化
(2)無法用盾來回避格鬥攻擊
(3)損傷會集中在BODY或ARM
(4)被施予格鬥攻擊的一方有攻擊優先權

除了格鬥戰外，BATTLE SKILL中的DASH是擁有以上(1)~(3)特性的。

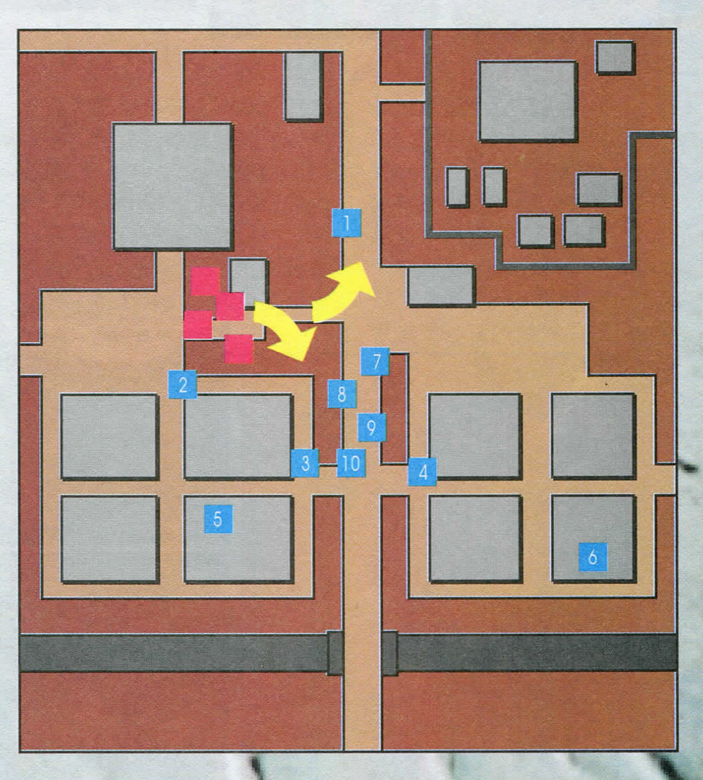
FRONT MISSION SECOND：STORY & TACTICS

STORY DIGEST

ASH和守衛在站崗時談起祖國ALORDESH人民共和國的事，此時GRIFF到來接替他的工作，ASH於是返回宿舍休息去。此時有數輛運輸車把6台報稱損壞了來自ALORDESH的WANZER運送至這個OCU RIMIAN基地內，當它們駛入後那些WANZER突然活動起來並進行破壞，驚醒了睡夢中的ASH，於是連忙起來到倉庫去替WANZER整理裝備，和JOYCE、AMIA與GRIFF一起對付眾入侵者。不一會ASH等人將敵方全數消滅，以為踏入安全期時兩架載着WANZER的敵方VTOL運輸機降落，GRIFF頓時衝上前向它們攻擊，可是敵不過其強大火力結果機毀倒地，ASH眼見同伴被敵軍打敗卻無法出手相助，在極度無奈下唯有先逃離這個基地。







MISSION 2

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,10	Gust 503B	WANZER	54/33/33/45	N	1/1/1/1	近距離
2,9	WarlusM1	WANZER	52/32/32/44	S	1/1/1/1	格鬥
3	Stabline	WANZER	57/35/35/47	F	1/1/1/1	近遠距離
4,5	BT77M1	坦克	79/57	N	1/1/1/1	近遠距離
6	RSV300A	裝甲車	62/36	N	2/2/2/3	遠距離
7	SP10a	修理兵	37/31	P	1/1/1/1	——
8	Calm400S	WANZER	72/44/44/61	P	2/2/2/2	近距離

STORY DIGEST

逃到附近的BATARI森林後，ASH等人幾經嘗試也聯絡不到任何一個基地，而從收音機廣播中得知原來是ALORDESH軍的VEN中佐策動這次政變，他捉了GWIANDA將軍和數名OCU軍人威脅要讓ALORDESH獨立。看過地圖JOYCE與AMIA告訴ASH他所建議的逃亡路線是會經過OCU的RAMANSTON陸防軍基地的，因而有機會被沿路埋伏的敵軍偷襲，而他們身上剩餘的彈藥尚能應付敵人，考慮過後還是冒險往邊境去。在途中ASH他們果然遇到敵軍，他發現來自RAMANSTON陸防軍基地的THOMAS與部下ROCKY與ROSWELL正被ALORDESH軍包圍，證實他們並非壞人後ASH決定上前幫他們，THOMAS等人加入後增強了隊伍的實力，經過一輪混戰終於將敵人擊退。

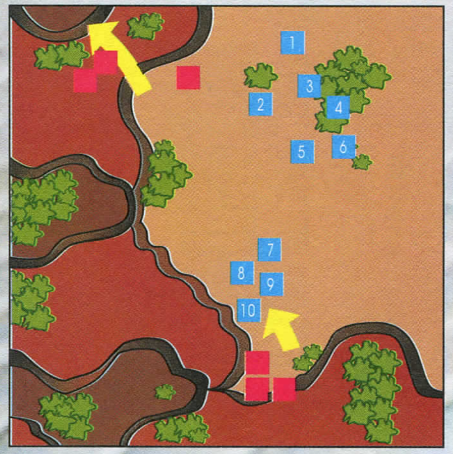






BATTLE TACTICS

這關敵人兵分二路向玩者的兩隊人進攻，ASH附近有3台戰鬥用WANZER加1台修理機械，而THOMAS那邊就有另外3台WANZER，至於坦克車和戰車則不用理會，反正行十年也未行到。ASH那邊應先佔據地形效果較好的有利位置來進行夾擊，只要能將敵人逐隻收拾便可輕鬆解決它們，至於THOMAS則應先退後引那3台WANZER靠近，待取得有利地形才一口氣把它們逐隻擊破，當畫面上只剩餘坦克車和戰車便已接近勝利女神了。







APPENDIX I
電腦晶片強化能力值一覽表

種類	等級	模式	格鬥	近距離	遠距離	SKILL	COM SKILL
Abbot	1	1	3	2	1	0	
		2	4	1	1	0	
		3	2	3	1	0	
		4	2	1	3	0	
	2	1	5	4	2	0	
		2	4	2	1	4	SHOCK ABSORB
		3	3	7	1	0	
		4	3	2	6	0	
	3	1	7	6	3	0	
		2	7	3	2	4	SHOCK ABSORB
		3	3	4	2	7	BALANCE UP
		4	4	3	9	0	
	4	1	9	8	4	0	
		2	11	4	2	4	SHOCK ABSORB
		3	4	8	2	7	BALANCE UP
		4	5	4	12	0	
		5	4	4	4	9	MOVE PLUS
Balliol	1	1	2	1	3	0	
		2	3	1	2	0	
		3	1	3	2	0	
		4	1	1	2	2	ENERGY SAVE
	2	1	3	3	5	0	
		2	6	1	4	0	
		3	1	6	4	0	
		4	1	1	7	2	ENERGY SAVE
	3	1	5	4	7	0	
		2	8	2	6	0	
		3	2	8	6	0	
		4	2	2	10	2	ENERGY SAVE
	4	1	6	6	9	0	
		2	12	2	7	0	
		3	2	12	7	0	
		4	2	2	15	2	ENERGY SAVE
		5	3	3	6	9	MOVE PLUS
Clio	1	1	4	4	1	0	
		2	6	2	1	0	
		3	2	6	1	0	
		4	2	2	5	0	
	2	1	6	6	2	0	
		2	10	3	1	0	
		3	3	3	1	7	BALANCE UP
		4	3	3	8	0	
	3	1	8	8	3	0	
		2	13	4	2	0	
		3	4	6	2	7	BALANCE UP
		4	4	4	11	0	
	4	1	10	10	4	0	
		2	15	6	3	0	
		3	5	10	2	7	BALANCE UP
		4	5	5	14	0	
		5	5	5	5	9	MOVE PLUS
Delikat	1	1	3	2	4	0	
		2	5	1	3	0	
		3	1	5	3	0	
		4	1	1	5	2	ENERGY SAVE
	2	1	4	4	6	0	
		2	8	1	5	0	
		3	1	8	5	0	
		4	1	1	10	2	ENERGY SAVE
	3	1	6	5	8	0	
		2	11	2	6	0	
		3	2	11	6	0	
		4	2	2	13	2	ENERGY SAVE
	4	1	7	7	10	0	
		2	14	2	8	0	
		3	2	14	8	0	
		4	4	3	15	2	ENERGY SAVE
		5	4	3	7	10	AUTO REPAIR

MISSION 3

過關條件：貨車成功離開DHAKA
失敗條件：貨車被破壞或我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,5	Stabline	WANZER	57/35/35/47	F	2/2/2/3	近遠距離
2,3	Calm400S	WANZER	72/44/44/61	P	4/3/5/3	近距離
4,10	FrostM37	WANZER	67/41/41/57	F	2/3/2/2	格鬥
6	SP10a	修理兵	37/31	P	2/2/2/2	——
7,8,11	Calm400S	WANZER	72/44/44/61	P	2/2/3/2	近距離
9	OC300MA	雷達車	55/39	N	2/2/2/3	近距離
12	RSV300A	裝甲車	62/36	N	2/2/2/3	遠距離
13,14	BT77M1	坦克	79/57	N	2/2/3/2	近遠距離
15	AM121M1	坦克	73/48	N	2/2/3/2	近遠距離
16	BT77M1	坦克	79/57	N	2/2/3/2	近遠距離
17	BT77M1	坦克	79/57	N	4/4/5/4	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
18	Zenith V	WANZER	62/38/38/52	S	3/3/4/2	近距離
19,20	Giza4C	WANZER	65/40/40/55	N	2/1/3/2	近距離
21	TC400	貨車	114/70	N	2/2/2/2	——

STORY DIGEST

擊退敵軍後，在RAMANSTON附近的森林THOMAS說若企圖再向前行往邊境便和送死沒有分別，較佳的做法是經由DHAKA到達其老朋友SARIBASH的府邸，透過他的協助離開這裏。在SARIBASH府邸門前THOMAS和駕駛着WANZER的守衛們有所衝突，幸得SARIBASH及時出現調停，進屋後眾人對販賣軍火給VEN的他並不信任，到了晚上其女兒LIRA告訴JOYCE她的父親對OCU在國家經過工業開發後便置之不理非常憎恨，於是協助VEN進行革命，可是想不到他竟然如斯激進。後來ASH接受了委托，於第二天進入DHAKA協助SARIBASH取回原先打算賣給VEN的武器，部隊買過裝備和替他的部下ACE訓練過後便馬上出發；順帶一提，在地下倉庫負責人會提供BURG SHOMITY（SARIBASH的公司）的網址。當成功護送貨車到工場取得武器並離開城鎮，ASH等人便往SARIBASH位於DAUKANDE的巢穴去。

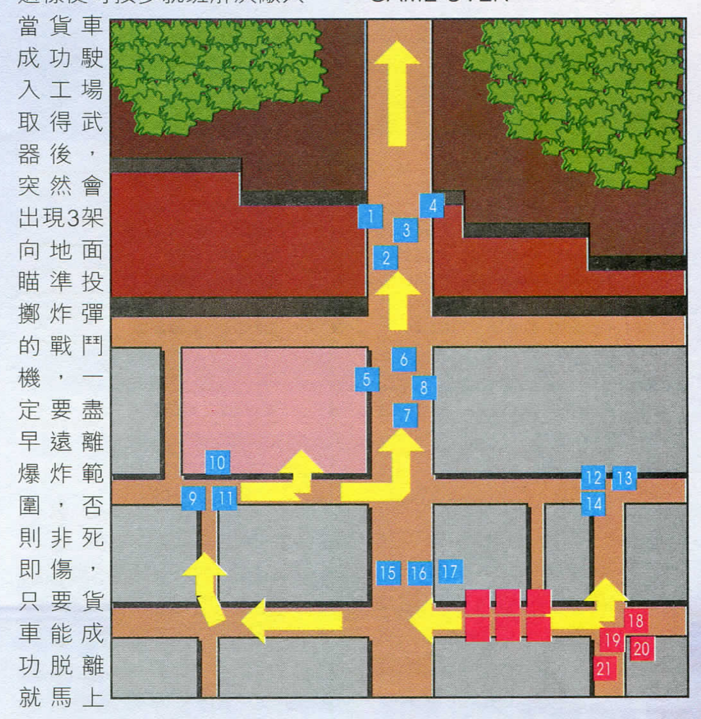




BATTLE TACTICS

此關目的並非純粹打倒敵人那麼簡單，玩者需要護送SARIBASH遣派的貨車到工場去取回武器然後離開出城，版圖內合共有4處佈置了敵人，基本上正中央與出口的WANZER是不會主動進攻的，開始時ACE會帶同2台部下協助，AMIA需要先將這次戰鬥的要求告訴他，分別有敵人距離多遠才進攻、目標攻擊準則和會否反擊等。由於需要前往左方的工場，因此玩者要先分別和後方追擊與及在街尾看守的敵人開戰，如把WANZER停在貨車前它就不會向前駛，這樣便可按步就班解決敵人。當貨車成功駛入工場取得武器後，突然會出現3架向地面瞄準投擲炸彈的戰鬥機，一定要盡早遠離爆炸範圍，否則非死即傷，只要貨車能成功脫離就馬上過關，如被敵人毀掉便會馬上GAME OVER。





CHECK！訓練場

在SARIBASH府邸，他要求AMIA替其部下ACE的部隊進行訓練，以提強實力應付遍佈DHAKA城內的革命軍。玩者合共可和ACE進行5次訓練，內容方面雙方均要派出5名成員在地下訓練場裏作戰（我方的AMIA負責指導ACE），每次戰鬥後ACE或多或少都會有所進步的，而且可得一筆金錢作為酬勞，只是所需時間甚久……



SARIBASH 邸地下武器倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
JuriEX	機關鎗	12 × 1	73	10	1	9	P	39
H.River30	火焰噴射器	15 × 4	73	10	1	9	F	40
HardRod	鐵棒	22 × 1	10	11	1	∞	S	30
PloverM2	飛彈	45 × 1	85	14	4-5	2	FS	52

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
SP06-N	護盾	8	25	50	5	N	28

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T3A	背包	3	0	1	22
AG-1000A	背包	9	18	0	58

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Giza 4C	BODY	65	107	20	23	20	N	132	——
Vigor M1	BODY	84	126	19	29	35	P	285	——
FrostM37	BODY	67	109	22	25	21	F	144	——
Zenith V	BODY	62	108	25	23	20	S	147	——
Giza 4C	ARM	40	——	16	8	4	N	46	——
Vigor M1	ARM	52	——	15	20	8	P	122	內藏加農砲
FrostM37	ARM	41	——	18	9	4	F	50	——
Zenith V	ARM	38	——	20	8	4	S	38	——
Giza 4C	LEGS	55	——	18	16	5	N	65	——
Vigor M1	LEGS	70	——	17	21	12	P	128	移動力＋1
FrostM37	LEGS	57	——	20	18	5	F	71	——
Zenith V	LEGS	52	——	23	16	5	S	72	——

發售電腦晶片：Abbot1（$96）、Balliol1（$96）

MISSION 4

過關條件：ASH 3人成功登上直升機或敵方全滅
失敗條件：ASH、AMIA或JOYCE被擊倒

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,3	AAH45c	直升機	125	P	4/3/3/5	近遠距離
2	OSH20a	直升機	125	P	8/5/7/10	近遠距離
4,7	TatouC	WANZER	72/45/45/61	S	2/2/3/2	格鬥近距離
5	TatouC	WANZER	72/45/45/61	S	2/3/2/2	格鬥
6	TatouC	WANZER	72/45/45/61	S	4/3/3/5	格鬥遠距離
8,9	AM121M1	坦克	73/48	N	2/2/3/2	近遠距離
10,11	TCA83D	裝甲車	68/41	N	2/2/2/3	近遠距離

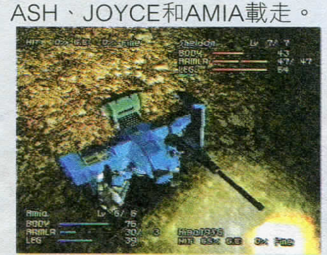
NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
12	Zenith V	WANZER	62/38/38/52	S	2/2/3/2	近距離

STORY DIGEST

到達DAUKANDEI後ASH等人在LIRA的迎接下前往其巢穴，在大屋SARIBASH對VEN竟下令轟炸DHAKA感到相當難過，而他亦準備好讓各人逃出國境的辨法。在街上ASH與THOMAS重遇ROCKY等人，他叫ASH到鬥技場去看看，激戰一輪賺了不少金錢，接着和鬥技場與及酒吧內的人交談，最後便返回大屋在貨倉內的商店添置裝備：BURG SHOMITY地下倉庫的負責人會提供LEONORA ENTERPRISE的網址。SARIBASH對THOMAS説出讓ASH他們逃離國境的方法，就是向現進行人質拯救計劃的OCU埋手，只要他們到ALORDESH海岸去乘搭直升機便可回到OCU的戰艦，但條件是THOMAS必需留下來協助SARIBASH抵抗VEN，結果他答應，並由LIRA擔任嚮導帶領眾人，後來3架OCU直升機把ASH、JOYCE和AMIA載走。





BATTLE TACTICS

在戰場上我軍主要分為位於左邊準備逃亡連同LIRA的ASH等人，與及右邊抵擋敵軍的THOMAS 3人，先由ASH他們解決左邊的4輛坦克與裝甲車和1台WANZER，至於右邊由VEN帶領的3架直升機與3台WANZER則比較難攪，身為格鬥好手的THOMAS與ROCKY可站在水壩底等候WANZER行過來（格鬥戰不計地形效果）。過了一會OCU的3架直升機進入視線範圍，並準備移動至海邊等待ASH他們登機，此時VEN的直升機群會展開攻擊，除了VEN較難付外其餘的只是一般水準，而當VEN達到一定損傷時會馬上逃走；只要將全部敵人消滅或讓ASH 3人登上直升機便算過關，但若其中一人被擊毁敗當GAME OVER。





BURG SHOMITY 地下倉庫

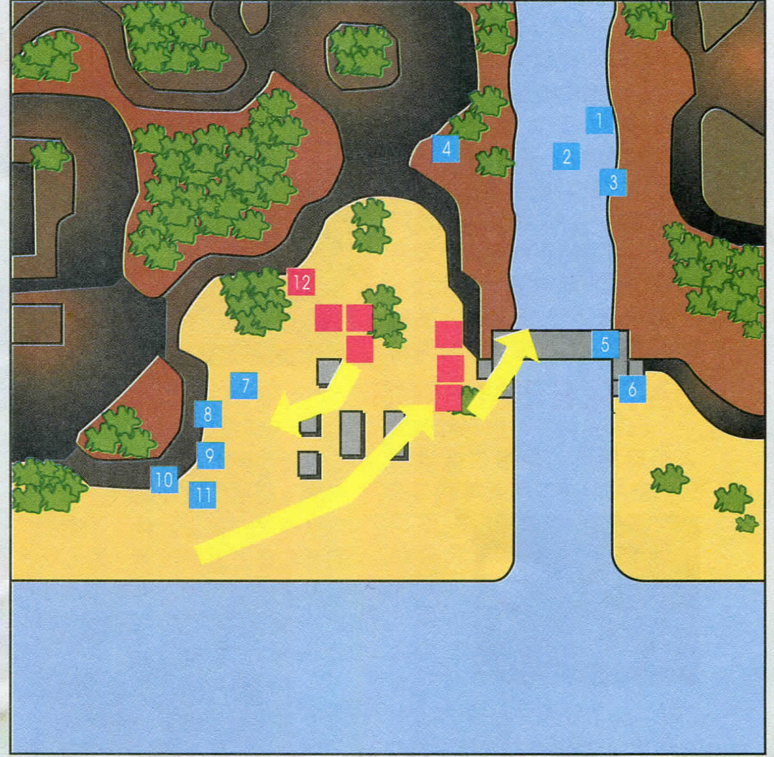
名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
LastWord	萊福鎗	47 × 1	82	13	1	9	P	82
HigaT95G	散彈鎗	8 × 8	72	11	1	9	P	70
Warmer	火焰噴射器	17 × 4	72	12	1	9	F	81
Greery	火箭砲	52 × 1	60	14	1-2	3	FS	74
W.Neil	金屬拳爪	22 × 1	5	10	1	∞	S	45
HurtClub	鐵棒	25 × 1	10	12	1	∞	S	60
PewsM14	肩用機關鎗	13 × 5	77	11	1	9	P	78
GL200M3	榴彈砲	28 × 1	70	13	2-3	2	FP	56
Wild	飛彈	30 × 2	86	16	4-5	2	FS	104
GosHawk	火箭	12 × 6	63	15	2-4	2	FS	94
Brasta86	加農砲	22 × 3	68	14	1-2	3	SP	82
MCaille1	對空飛彈	26 × 2	84	16	4-5	3	FS	106
SkySnipe	對空火箭	12 × 6	68	15	2-4	2	FS	94

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
SN-46Z	護盾	10	25	50	6	N	32

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T2A	背包	4	0	2	59
AG-450A	背包	11	21	0	132

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
ZebuT4	BODY	76	123	22	28	32	N	266	——
VajieM13	BODY	74	122	22	25	26	N	279	——
Vigor M1	BODY	84	126	19	29	35	P	285	——
ZoraC5	BODY	78	125	24	31	34	F	290	——
ZebuT4	ARM	47	——	18	9	8	N	95	——
VajieM13	ARM	46	——	18	8	6	N	100	——
Vigor M1	ARM	52	——	15	20	8	P	122	內藏加農砲
ZoraC5	ARM	48	——	20	10	8	F	104	——
ZebuT4	LEGS	64	——	20	19	11	N	133	——
VajieM13	LEGS	63	——	20	13	17	9	N	140 ——
Vigor M1	LEGS	70	——	17	21	12	P	128	移動力＋1
ZoraC5	LEGS	66	——	22	21	12	F	145	0

發售電腦晶片：Clio1（$153）、Delikat1（$153）



MISSION 5

過關條件：敵方全滅（運輸直升機除外）
失敗條件：運輸直升機被破壞或我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,3	AAH45a3	直升機	107	P	2/2/2/3	近遠距離
4	OSH20c	直升機	125	P	3/1/4/3	遠距離
5	CCH-40	運輸直升機	107	P	3/1/4/4	近遠距離
6,7,8	ACH9a	直升機	107	P	2/2/3/2	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
9	Robust1A	WANZER	55/34/34/46	N	1/1/2/2	全部
10	Robust1A	WANZER	55/34/34/46	N	1/1/2/2	格鬥遠距離
11,12	AAH45a3	直升機	107	P	1/1/2/2	近遠距離

STORY DIGEST

由這關起，主角暫時會變為兩名OCU女情報人員LISA與SAYURI，她們二人在已被敵軍佔領的RIMIAN基地外圍監視着，發現一架藍色直升機將OCU的俘虜運走，於是連忙聯絡其他部隊要求海陸兩軍派遣援兵協助，以到山區拯救俘虜，另外可先從偵察衛星預先調查敵方佈陣情況。在山區各





人果然等到ALORDESH軍的運送直升機出現，同時有數架戰鬥直升機護航，LISA吩咐千萬不要擊落那藍色直升機，經過援軍與LISA二人的全力抵抗終於將全部敵人消滅，順利救回GRIFF與一些被虜士兵，最後一行人先折回至邊境臨時基地。

BATTLE TACTICS

雖然那2台WANZER與2架直升機援軍是NPC，不過它們的戰鬥力能夠摧毀大約2~3架敵方直升機，這樣對LISA與SAYURI二人的戰鬥有所幫助。相比起敵人LISA她們的戰鬥力可算是相當高，單用機關鎗也能造成一定傷害，回避率與防禦力亦高，所以要解決敵





方先頭部隊並不困難。過了一段時間那架藍色直升機會突然飛走，這時玩者要在它離開畫面前將全部戰鬥直升機擊落，否則便當作GAME OVER論，可是敵方的指揮官直升機有時會飛離玩者，這樣要追趕它便會較為困難。

APPENDIX II

戰術漫談・基礎篇

一．有效利用AP進行攻擊

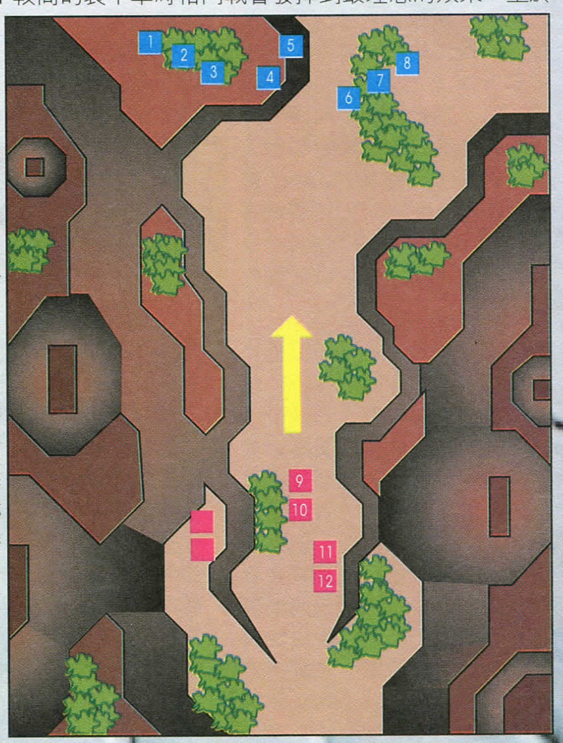
由於所有攻擊和移動都是和AP有關的，若能善用這數值就可令敵人陷入絕境之中，因此在云云戰術中有效利用AP算得上是重要的一環。在這個AP系統裏，最需要留意的是當AP為0時就會進入回避不能的狀態，玩者無法選擇反擊或以護盾防禦，另外亦不可移動和只能以格鬥技攻擊。要令敵人陷入AP 0的狀態，基本方法是連續向它展開攻擊，舉個例若敵人剩餘4 AP，只要向它進攻2次它就會變成回避不能的狀態（4 AP－2 AP×2＝0 AP）。此外亦可與敵人保持密着狀態來限制其AP回復值，若以4個機體在它的四周緊緊靠着，到它活動時就會令它減去2 AP×4＝8 AP，如它的AP上限是8 AP那麼最終它只獲得0 AP，這種戰法在對付遠程武器機體時非常有效。

二．對空中機體的應對方法

在《FM2》裏攻擊模式可分為格鬥戰、近距離戰和遠距離戰3種，一般情況下可算是各有特式，能力分野上並沒有太大的差異，例如在對付敵方WANZER時無論使用拳頭、機關鎗或飛彈都能造成一定程度的破壞，差別在於使用武器的屬性而矣。但若然要消滅的是直升機或戰鬥機等空中機體，應對方法就會有所規限，首先格鬥系攻擊是絕對不能用來對空的，其次火焰噴射器、榴彈砲和對地飛彈等亦同樣無效，比較好的武器有萊福鎗、機關鎗、對空飛彈和對空火箭，至於戰鬥機則只能用兩種對空遠程武器。

三．格鬥戰的優點與缺點

三種攻擊模式之中，格鬥戰佔着相當重要的席位，事關裝備了專用武器後其攻擊力可輕易摧毀一台WANZER，雖然如此厲害但它也有其缺點的。優點方面，格鬥戰的特式有集中破壞雙手和身體、雙方地形效果無效化與及不可用護盾來防禦，尤其是當對付裝甲和HP較高的裝甲車時格鬥戰會發揮到最理想的效果；至於缺點則是無法採取主導權，若和使用近距離武器的敵人對戰，除非已取得特技FIRST否則必定會讓對手先行，如它「有幸」使用多段特技連攜那麼就必死無疑。



MISSION 6

過關條件：貨車成功逃出收容所或敵方全滅
失敗條件：貨車被破壞或我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1	TCA83D	裝甲車	68/41	N	1/1/1/1	近遠距離
2,3	SP10a	修理兵	37/31	P	1/1/1/1	——
4,5	TC400	貨車	68/42	N	1/1/1/1	——
6,11,12	ReaderV	雷達車	62/37	N	1/1/1/1	——
7,8	BT77M3	坦克	79/57	N	1/1/1/1	近遠距離
9,10	Stabline	WANZER	57/35/35/47	F	1/1/1/1	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
13,14	AAH45d	直升機	145	P	4/2/4/5	近遠距離
15	AAH45d	直升機	145	P	8/5/9/9	近遠距離

敵增援 DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
16,17	Calm400S	WANZER	72/44/44/61	P	1/1/1/1	近距離
18	Calm400S	WANZER	72/44/44/61	P	5/6/5/3	近距離

STORY DIGEST

在邊境地區的OCU俘虜拯救作戰司令部，LISA向HORDMAN報告救回俘虜之事。在帳幕她質問GRIFF有關RIMIAN基地內神秘容器的事，GRIFF答道不知情，跟着LISA說會在數天內會送他回祖國，後來SAYURI說在DAUKANDEI有能提供情報的人。跟着LISA向HORDMAN申請要求去探取情報，獲批準後在補給站再次遇到GRIFF，他懇求LISA讓他跟着出發，以找回失散了的ASH等人，結果她答允並替他取得一台新機體。入夜後3人到達DAUKANDEI，在酒吧和眾人交談時聽到「HUFFMAN」這個密碼，結果在OCU網絡內看到有關第2次HUFFMAN紛爭的資料，可惜沒有解破保護的密碼。為了和身為冠軍的情報者會面，LISA等人在鬥技場比賽中連勝5場（可為同一對手），最終把冠軍擊敗後發現她是一名女子CORDY。在酒吧LISA將RIMIAN基地內由容量所載着「環誘導侵攻制御裝置」的電子裝置之事道出，為阻止ALORDESH軍必定要將它取得，最後她加入成為同伴，而且可到SARIBASH的巢穴去購買裝備（不過BURG在網絡上商店裏的較為有用）。到達俘虜收容所只要將OCU俘虜救回，並且讓另一名俘虜所駕駛的軍車順利離開便算成功。



BATTLE TACTICS

開始時我方會有NPC直升機出現，除了炸開收容所外還會幫忙解決部份敵人，過了一會才陸續撤走。在版圖裏敵軍主要為兩個部份，分別是看守出口的坦克群與及收容所附近的砲兵＋雷達車組合，坦克那邊暫時不用理會，留意若被雷達車盯住WANZER的回避率便會大大減低，因此要先盡快解決左右兩台雷達車，跟着便是附近的砲兵。這關目的是要拯救收容所的俘虜，當把隊員移到收容所缺口救走俘虜後另一人會駕駛軍車強行離開，這時畫面右邊會馬上出現敵方援軍，若軍車被毀則會GAME OVER，由於玩者很難立即去保護它，唯一方法是在解決砲兵和雷達車後留下一人，待其餘3人行到貨車附近時才去拯救俘虜。



BURG SHOMITY 地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
JuriEX	機關鎗	12 × 1	73	10	1	9	P	39
Gemas76	加農砲	19 × 3	66	13	1-2	3	SP	42
M405A	火箭砲	45 × 1	60	12	1-2	3	FS	37
P.Needle	金屬拳爪	19 × 1	5	9	1	∞	S	23
HardRod	鐵棒	22 × 1	10	11	1	∞	S	30
Donkey	火箭	18 × 3	65	13	2-4	1	FS	47

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
SP06-N	護盾	8	25	50	5	N	28

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T3A	背包	3	0	1	22
AG-1000	背包	9	18	0	58

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Giza 4C	BODY	65	107	20	23	20	N	132	——
Obadiah	BODY	64	106	20	21	16	N	139	——
FrostM37	BODY	67	109	22	25	21	F	144	——
Zenith V	BODY	62	108	25	23	20	S	147	——
Giza 4C	ARM	40	——	16	8	4	N	46	——
Obadiah	ARM	39	——	16	18	3	N	62	內藏火箭砲
FrostM37	ARM	41	——	18	9	4	F	50	——
Zenith V	ARM	38	——	20	8	4	S	38	——
Giza 4C	LEGS	55	——	18	16	5	N	65	——
Obadiah	LEGS	54	——	18	14	4	N	65	——
FrostM37	LEGS	57	——	20	18	5	F	71	——
Zenith V	LEGS	52	——	23	16	5	S	72	——

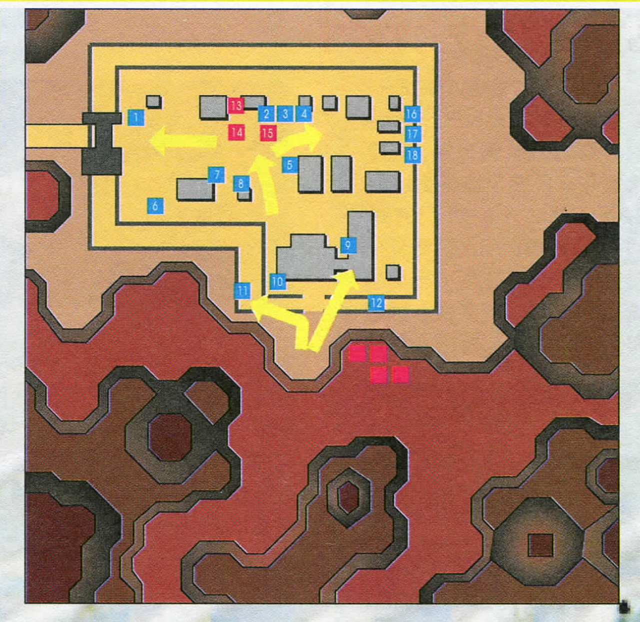
發售電腦晶片：Abbot1（$96）、Balliol1（$96）

CHECK！用試作機都有錢收？

說得不錯，在進入MISSION 6的戰鬥畫面前，如果到SARIBASH的秘密巢穴BURG SHOMITY之地下倉庫，就會發現一個隸屬於某WANZER生產廠的研究人員RUBO，SAYURI對於他輕視自己的態度感到非常不滿，於是接受其委托以試作機Negus在實戰中參戰。在戰鬥過後若能保持整套機體完整無損，再回去找他就可獲得$1000的基本酬勞，再加上數百元的實驗測試獎金；若有其中一個部份被破壞就會扣去$250，如此類推。

試作機 Negus 能力一覽

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Negus	BODY	65	107	20	23	30	N	——	——
Negus	ARM	40	——	16	11	6	N	——	內藏萊福鎗
Negus	LEGS	55	——	18	16	8	N	——	——



MISSION 7

過關條件：運輸直升機成功逃出DHAKA或敵方全滅
失敗條件：運輸直升機被破壞或我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,13,14	AAH45c	直升機	125	P	4/3/5/3	近遠距離
2	TatouC	WANZER	72/45/45/61	S	5/7/4/2	格鬥
3,7,9	TatouC	WANZER	72/45/45/61	S	4/5/3/3	格鬥
4,8	TatouC	WANZER	72/45/45/61	S	4/3/3/5	格鬥遠距離
5,6,10,11,12	A338S9b	坦克	86/56	N	4/3/5/3	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
15,16	SP09a	修理兵	43/37	P	2/2/2/3	——
17,18,19,20	ZoraC5	WANZER	78/48/48/66	F	2/2/3/2	格鬥近距離
21	CCH-60	運輸直升機	125	P	4/1/4/5	——
22	AM131M1	坦克	86/56	N	5/4/6/6	近遠距離

敵增援 DATA

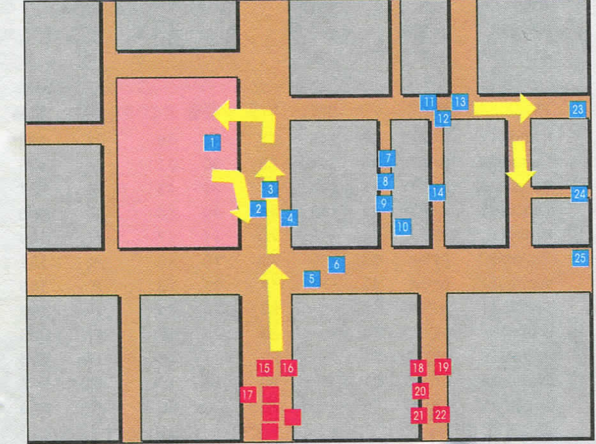
編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
23,24,25	PVA-05a	戰鬥機	122	P	4/3/3/5	近遠距離

STORY DIGEST

在DAUKANDEI女戰士CORDY提議先到鬥技場，進入後在準備室她向被救出的俘虜盤問，來自DEEAN空軍基地的他們答道對RIMIAN基地的事一無所知，後來GRIFF反問她為何對藏在那兒的特殊裝置那麼有興趣，她卻不發一言；在BURG SHOMITY地下倉庫可取得道具REPAIR ALL與及JADE METAL-LYMAN的網址。離開後便往俘虜拯救司令部，通訊員LARRY告知明天會有更大規模的拯救行動，目標是首都內被俘虜的ALORDESH政治家和OCU大使。在作戰司令室LISA勸告上司HORDMAN強行營救要冒很大風險，可是他卻一意孤行並命LISA聯同出發，她無奈答應，這時她遇到那名擔任顧問的神秘男子，在質問他為何明知成功率低仍叫HORDMAN出擊，他反駁戰鬥經驗少的LISA甚麼也不懂，結果整頓過裝備後便返回帳幕休息。到了第二天凌晨眾人收拾行裝前往DHAKA，HORDMAN吩咐LISA執行陽動作戰（調虎離山），讓運輸直升機飛到大使館進行拯救，幾經艱苦終於將人質救走，最後在HORDMAN的指示下LISA與THOMAS等人到郊外的VTOL運輸機去。







BATTLE TACTICS

這關玩者除可使用基本4名隊員外，還有大堆NPC和敵軍對抗，不過實際上要應付的敵人只有沿路守着大使館的2架直升機、4輛坦克和3台WANZER。開始時THOMAS等人只會待在版圖右上角，暫時不會幫手，玩者先盡快解決眼前的坦克和直升機，並保存足夠HP衝上那3台WANZER那裏去，因為一定時間後右下方的直升機便會出動，最好在它趕到大使館前把這些WANZER解決，並走到大使館應付由上面來的直升機及坦克，不能的話亦要派一名成員上前，否則直升機便很易會被擊落，小心被由司令官駕駛的WANZER以連攜技一下子打死。當直升機到達大使館救人時版圖右邊會出現3架VTOL戰鬥機，這時THOMAS 3人會加入戰陣，當心最下方1架是會飛過來襲擊直升機的，因此要將各隊員移到它的旁邊以減低其AP，令它無法狙擊直升機，只要直升機能順利逃到南面便可過版。



OCU 俘虜拯救司令部商店

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
LastWord	萊福鎗	47 × 1	82	13	1	9	P	82
HigaT9SG	散彈鎗	8 × 8	72	11	1	9	P	70
HurtClub	鐵棒	25 × 1	10	12	1	∞	S	60
PewsM14	肩用機關鎗	13 × 5	77	11	1	9	P	78
Wild	飛彈	30 × 2	86	16	4-5	2	FS	104
GosHawk	火箭	12 × 6	63	15	2-4	2	FS	94
Brasta86	加農砲	22 × 3	68	14	1-2	3	SP	82
MCaille1	對空飛彈	26 × 2	84	16	4-5	3	FS	106
SkySnipe	對空火箭	12 × 6	68	15	2-4	2	FS	94

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
SN-46Z	護盾	10	25	50	6	N	32

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T2A	背包	4	0	2	59
AG-450A	背包	11	21	0	132

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
ZebuT4	BODY	76	123	22	28	32	N	266	——
VajieM13	BODY	74	122	22	25	26	N	279	——
Vigor M1	BODY	84	126	19	29	35	P	285	——
ZoraC5	BODY	78	125	24	31	34	F	290	——
ZebuT4	ARM	47	——	18	9	8	N	95	——
VajieM13	ARM	46	——	18	8	6	N	100	——
Vigor M1	ARM	52	——	15	20	8	P	122	內藏加農砲
ZoraC5	ARM	48	——	20	10	8	F	104	——
ZebuT4	LEGS	64	——	20	19	11	N	133	——
VajieM13	LEGS	63	——	20	13	17	9	N	140 ——
Vigor M1	LEGS	70	——	17	21	12	P	128	移動力＋1
ZoraC5	LEGS	66	——	22	21	12	F	145	0

發售電腦晶片：Clio1（$153）、Delikat1（$153）

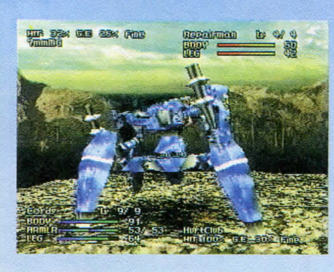
MISSION 8

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,9	AAH45d	直升機	145	P	5/4/4/7	近遠距離
2,6	SP10b	修理兵	50/42	P	3/3/4/3	近距離
3,7	OSV-08a	四腳機械	224/147	S	5/4/4/7	近遠距離
4,5	RSV300A	裝甲車	62/36	N	5/4/4/7	遠距離
8	OSV-08a	四腳機械	224/147	S	7/4/9/4	近遠距離
10,11	VajieM25	WANZER	86/53/53/73	N	5/7/4/4	格鬥
12,13	WarlusM2	WANZER	97/59/59/81	P	5/4/7/4	近距離





運輸機貨倉內商店

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Carillon	機關鎗	16 × 5	75	14	1	9	P	114
Jura	萊福鎗	56 × 1	80	15	1	9	P	125
SinLibra	散彈鎗	10 × 8	71	13	1	9	P	100
H.River40	火焰噴射器	20 × 4	73	14	1	9	F	120
SkuaG	榴彈砲	33 × 1	68	15	2-3	3	FP	85
Adler	飛彈	36 × 2	86	18	4-5	2	FS	158
Regulus	火箭	10 × 8	65	17	2-4	2	FS	137
PloverS2	對空飛彈	57 × 1	85	18	4-5	2	FS	161
SkyGos2	對空火箭	14 × 6	63	17	2-4	2	FS	145

STORY DIGEST

把人質救回後，LISA在DHAKA郊外的森林找到VTOL運輸機，暫時避開革命軍的追

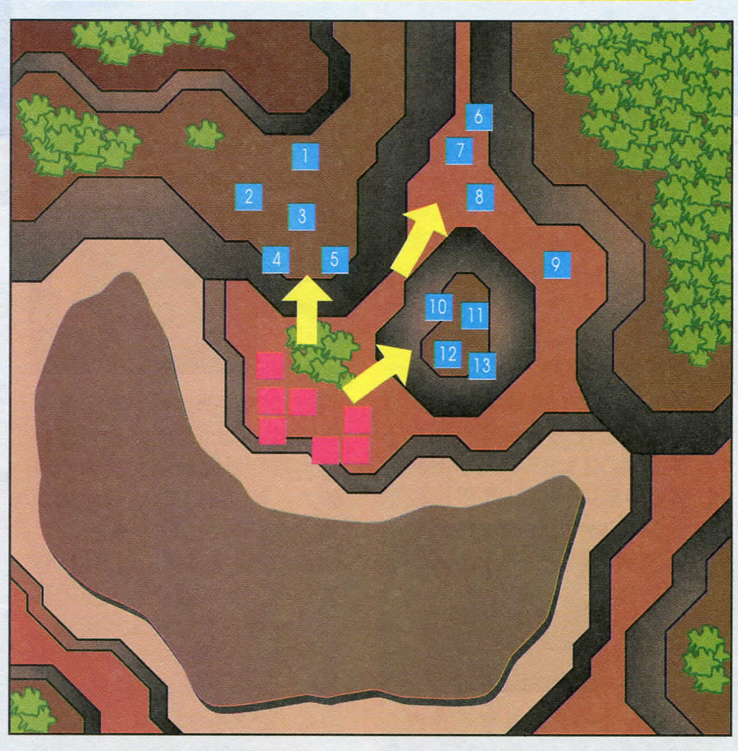


捕總算可鬆一口氣，現可先替隊友們強化及補給裝備，而THOMAS表示會繼續幫忙護送人質離開。和SEALS的隊員交談得知這次救出了ALORDESH首相與及OCU駐留大使，首相説GWIANDA將軍一直被VEN獨立地囚禁起來，因此從來也未看過其踪影，至於駐留大使則對LISA遲來救援相當不滿；和倉庫負責人交談可得飛彈發射器Goldius。一切準備就緒正要離開時，運輸機周圍出現了大批敵人，為免被擊落LISA決定留下來應付它們，



叫運輸機帶同官員先行離開。經過一輪苦戰終於將全部敵軍殲滅，就在這時THOMAS突然用鎗指着LISA命她勿輕舉妄動……





名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T1A	背包	6	0	3	100
AG-640A	背包	12	24	0	207

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
KafirM1	BODY	88	145	25	33	46	N	408	——
VajieM25	BODY	86	144	25	30	37	N	428	——
WarlusM2	BODY	97	146	21	34	48	P	437	——
TallDog1	BODY	91	148	28	40	54	F	490	內藏機關鎗
KafirM1	ARM	54	——	20	11	12	N	145	——
VajieM25	ARM	53	——	20	10	10	N	152	——
WarlusM2	ARM	59	——	17	11	12	P	155	——
TallDog1	ARM	56	——	22	24	14	F	190	內藏火箭
KafirM1	LEGS	74	——	23	23	17	N	203	——
VajieM25	LEGS	73	——	23	21	14	N	213	——
WarlusM2	LEGS	81	——	20	24	18	P	217	——
TallDog1	LEGS	76	——	25	26	20	F	243	——

發售電腦晶片：Clio1（$153）、Delikat1（$153）

BATTLE TACTICS

雖然這關有很多敵人，不過開始時它們會紛紛退至兩個山頭末端的山路，玩者應先遣派擁有對空飛彈或萊福鎗等武器的WANZER分別登山，以對付那2架直升機，其餘人則去解決守者樽頸通道的火箭發射車。除去這些礙事分子後，玩者便可集中對付剩餘的幾台四腳機械、WANZER與及修理機械，縱使四腳機械看起來很駭人其機師的平均LV.只有4~5左右，再加上不斷使用命中率低的130mm大砲，對於隊中普遍為LV.7~8的成員來説能命中的機率實在很低，反而要留意的倒是那些WANZER，只要將它們重重包圍消耗其AP，機體被破壞至一定程度時適量地回復便可。



MISSION 9

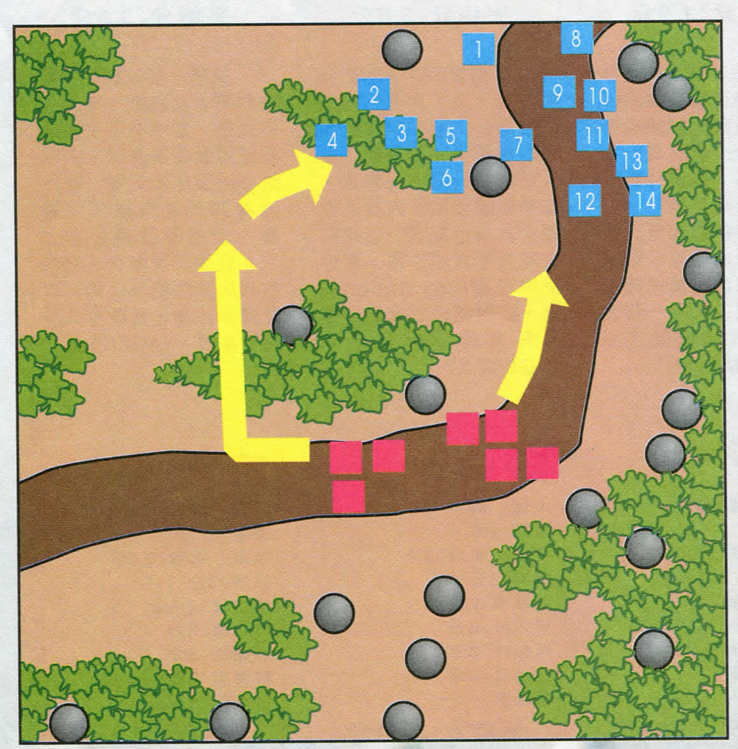
過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1	PM102A1	裝甲車	86/48	N	3/3/4/3	——
2,10	SP10b	修理兵	50/42	P	3/3/4/3	近距離
3,13	TallDog1	WANZER	91/56/56/76	F	4/3/3/5	近遠距離
4,12	WarlusM2	WANZER	97/59/59/81	P	5/4/7/4	近距離
5,11	AM121M2	坦克	99/65	N	5/4/7/4	近遠距離
6,14	VajieM25	WANZER	86/53/53/73	N	4/5/3/3	格鬥
7	OSV-08b	四腳機械	224/147	S	8/4/10/6	近遠距離
8	OC300MA	雷達車	55/39	N	5/4/4/7	近距離
9	OSV-08a	四腳機械	224/147	S	5/4/7/4	近遠距離

STORY DIGEST

在首都郊外的森林，被脅持的LISA對THOMAS説從其術語及駕駛WANZER之技術，可看出他們應該是隸屬於OCU陸軍的，可是他卻説自己現在是替BURG SHOMITY擔任傭僱兵，並説要帶她們前往於DAUKANDEI的巢穴，雖然肯把WANZER交還給各人可是沒收了其武器。到達巢穴後守衛説SARIBASH昨天已去了DIARABA，叫他們馬上前往；另外在鬥技場可向BUTCH以$2000購買DIABLE AVIONICS的網址，不過在BURG SHOMITY的地下倉庫可免費取得之。離開時LISA向THOMAS提出欲以持有的革命軍情報，來換取關於他老闆SARIBASH的情報，並説這裏距離DIARABA很遠，不如將武器還給她們，讓她們當護衛的工作，THOMAS考慮後終於答應。在通往DIARABA的途中THOMAS發現背後有敵人出現，看來它們裝設了電波干擾器令偵察雷達失效，為了繼續前進戰鬥是無可避免的。打敗敵人後THOMAS發現LISA等人被另一批敵方空軍發現了，在形勢較人弱的情況下唯有捨棄她們不理。



BATTLE TACTICS

這版的地形主要是由沼澤和叢林所組成，敵人皆集結在我方的北面，相方部隊數目的差距看起來增加了難度，雖然如此戰鬥開始前的部隊配置已給各位一個提示，就是要兵分兩路進攻。先把實力最強的3人連同狙擊兵放在右邊，以應付敵方的主要攻勢，其餘的則沿左路穿過樹林進行偷襲，不一會便能撕破敵方的防衛網，慢慢打直至二隊成功侵入敵陣便不難獲勝。留心敵方是有能使用遠／近距離LOCK ONの軍車的，如被瞄準了回避率會為下降。









BURG SHOMITY 地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Carillon	機關鎗	16 × 5	75	14	1	9	P	114
H.River40	火焰噴射器	20 × 4	73	14	1	9	F	120
Gemas92	加農砲	26 × 3	66	17	1-2	3	SP	124
Jouvet	火箭砲	62 × 1	61	16	1-2	3	FS	111
B.Buster	金屬拳爪	25 × 1	5	12	1	∞	S	67
Pound	鐵棒	29 × 1	8	15	1	∞	S	91
Regulus	火箭	10 × 8	65	17	2-4	2	FS	137

名稱	類別	防禦力	出現率		尺寸	重量	屬性	價格
Type198S	護盾	11	25	50	6	P	63	

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T1A	背包	6	0	3	100
AG-640A	背包	12	24	0	207

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
KafirM1	BODY	88	145	25	33	46	N	408	——
VajieM25	BODY	86	144	25	30	37	N	428	——
WarlusM2	BODY	97	146	21	34	48	P	437	——
TallDog1	BODY	91	148	28	40	54	F	490	內藏機關鎗
KafirM1	ARM	54	——	20	11	12	N	145	——
VajieM25	ARM	53	——	20	10	10	N	152	——
WarlusM2	ARM	59	——	17	11	12	P	155	——
TallDog1	ARM	56	——	22	24	14	F	190	內藏火箭
KafirM1	LEGS	74	——	23	23	17	N	203	——
VajieM25	LEGS	73	——	23	21	14	N	213	——
WarlusM2	LEGS	81	——	20	24	18	P	217	——
TallDog1	LEGS	76	——	25	26	20	F	243	——

發售電腦晶片：Cilo1（$153）、Delikat1（$153）

To be continued...



總評

前一陣子真是有非常多大作出現，所以整個市場也好像非常熱鬧，不過，在一輪的「急攻」之後，大家也會發現市面又好像靜了下來，日本的勁GAME雖然已經登陸，不過，又有另一股的風暴正向本港吹襲，那便是從美國吹來的「異類颱風」。美國遊戲一直以來也不是太受重視，不過這一陣子出現的遊戲，如：《ODDWORLD ABE'S ODDYSEE》、《GRAND TOUR RACING》和《NASCAR 98》也是非常不俗的遊戲，而市面的反應也相當良好，似乎日後玩家們又有多一種的選擇了，當然，日本的遊戲亦不能錯過，就好像在《生化危機 DIRECTOR'S CUT》之中的《生化危機 2》試玩版，大家玩過之後一對這作品更有信心呢！(赤目黑龍)

不可思議九之一番



PlayStation/ SLG/ SHOEISHA/ 6800日圓
© 1997 SHOEISHA CO. LTD/ SUGEEYA/ ZEROSYSTEM

以編排課程一類育成遊戲來說，此作未能給人很大新鮮感。但就內容來說，卻有點令人驚喜。大家怎會想到一班發育良好的細路女會談起戀愛來呢？遊戲中不乏服務玩家的鏡頭。從當中的贈品模式知道，遊戲的EVENT之多，不是玩兩、三次就能得手，不知各位會不會為集齊EVENT而多玩幾次呢？(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:4分
操作性:4.5分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.5分

在下一向很少玩這類美少女育成遊戲，而對於這種遊戲雖沒有好感，但總不致於厭惡；平心而論本作並不算突出，尤幸女角們的設計相當大眾化、劇本和EVENT尚可，加上有「忍者」作獨特的育成元素和名配音員的座陣，這類遊戲的捧場客該不容錯過。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:4分
故事:2分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.88分

聖天空戰記



PlayStation/ AVG/ BANDAI/ 6800日圓
©サンライズ/ テレビ東京/ BANDAI

《聖天空戰記》的包裝不錯，限定版送塔羅牌，機械作畫不差…不過試玩後才知道遊戲是這麼不濟的。冒險部分不似冒險，玩者通常只需不斷按掣即可；動作部分又毫無挑戰性，一招儲氣DASH已可收拾所有敵人；原創人物又閒角非常。有無看過原著都不值得推薦的作品。(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:1.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:0.5分
原創性:1分
難易度:0.5分
移植度:——

平均分:1.9分

改篇自動漫畫兩棲作品的遊戲是否就有賣座保証？對製造商來說或者是的，但就絕不保証是一隻好玩的遊戲：動畫片斷質素低且每節短至數秒、遊戲性低、遊戲畫面更是難以叫人信服的簡單，這些是配音和原創劇情所彌補不了的。限定版的一整套精美塔羅牌難道就是補償？(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:1分
音樂/ 音效:2分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.38分

FREE TALK STUDIO



PlayStation/ ETC/ MEDIA ENTERTAINMENT/ 5800日圓
© 1997 MEDIA ENTERTAINMENT INC.

PlayStation版的《FREE TALK STUDIO》原是移植自SATURN版本，個人覺得有點失望，因為新版本和舊版本的分別可能只在於幾幅插圖。這樣有趣的遊戲如不追加一些新意思例如新嘉賓之類實在很可惜，而且相信有玩過SATURN版的朋友也未必能提起興趣去玩PlayStation版。(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2分
音樂/ 音效:4分
故事:3分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:5分

平均分:3.6分

移植自SATURN的同名遊戲。除了珠玉在前的因素之外，遊戲中只有幾幅的插圖來充撐場面，令人很快會有厭倦的感覺。雖然遊戲起用了大量的聲優來為角色配音，但始終未能起多大的作用。若你家中只有PlayStation的話，此遊戲也許會為你帶一陣有趣的感覺吧。(AGENT X)

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.81分

VOICE FANTASIA



PlayStation/ RPG/ ASK/ 6800日圓
© ASK KODANSHA CO., LTD. 1997

記得ABO曾在本誌第55期曾為此遊戲寫過評壇，本作是SATURN版的忠實移植作，因此本人曾考慮過將該文搬字過紙，但身為無責任編輯又豈能幹此等事呢？今次就列點評一評啦！1：古典；2：少戰鬥且沒看頭；3：要解謎；4：豪華聲優陣；5：具一定可玩性。(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3.5分
操作性:4分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:4分
移植度:5分

平均分:3.3分

又是一隻以聲優作賣點的美少女遊戲，較為可取的是，當中有不少劇情是採用動畫來表示。人物造型方面比較沉實，雖然沒有為玩者帶來任何驚喜，但是在聲優配合之下，表現尚可接受。可惜故事的開頭略為沉悶，真是講多過做，實在令人有點不耐煩。(AGENT X)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.12分

PSYCHIC FORCE PUZZLE TAISEN



PlayStation/ PUZ/ TAITO/ 5800日元

一隻舊瓶新酒的遊戲，玩法一乘不變同是那一款，射波波雖説消閒佳品，但製造商似乎不曉得利用PlayStation《PSYCHIC FORCE》那班超能力戰士，例如能使出必殺技等。他們的存在似乎只為「收藏家」集齊寫真集。無論如何，相信喜歡PlayStation《PSYCHIC FORCE》或《泡泡龍射波波》的朋友都會捧場吧！(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:4分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:3分

PlayStation《PSYCHIC FORCE》超能力戰士格鬥遊戲，刺激夠震撼；《PUZZLE BOBBLE》輕鬆泡泡龍鬥智遊戲，簡單夠開心。但將兩者結合的話，喜歡方塊GAME的覺得未夠繽紛不過癮；喜歡格鬥GAME的覺得毫無特式不吸引。TAITO不曉得利用超能力故事加插新特式，一成不變才是最大弱點。(阿三)

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:1.5分
操作性:4分
投入度:2.5分
原創性:1.5分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.5分

卒業 GRADUATION S



SATURN/ SLG/ NEC INTERCHANNEL/ 6800日圓

《卒業》的名字相信沒有打機一族未聽過，而且比筆者更熟悉五位女主角的玩家一定大有人在。本人對今次的SATURN版真是無話可説，一隻好GAME出來的成績大家有目共睹。《卒業GRADUATION S》追加了新的OPENING、插畫和EVENT，要不要為此重玩一次是閣下自決了。(遊戲其實不長)(ABO)

評分：

人物/ 機械:5分
畫面:4分
音樂/ 音效:5分
故事:3分
操作性:4分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:——

平均分:3.5分

移植自多年前PC9801的名作系列《卒業GRADUATION S》，而製作亦一下子接近兩年。遊戲中，竹井正樹的人物設計至今仍未有過時之感(但拙者始終未能接受志村麻美那副裝束……)，遊戲性並沒有太大改變，新鮮感略為不足，而初回限定版所付送的生徒手帳和校章則頗為值得收藏。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:4.5分

平均分:3.28分

新世紀EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY



SATURN/ ETC/ SEGA/ 4800日圓

將「集圖冊」和「EVANGELION」兩種東西溶入一個軟件是不錯的意念。至於其中的迷你遊戲可謂有難有易任君選擇，無論玩者輸贏都有卡獎算是親切的的設計，播片保持以往的水準，唯獨是玩者可能為了儲卡而只偏向於玩一、兩個遊戲，而且遊戲的選擇也不夠多是美中不足之處。(ABO)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:3分
音樂/ 音效:4分
故事:——
操作性:4分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:3.4分

原本以為這又是一隻「人類搶錢計劃」的作品，一定沒多少看頭，可是想不到內裡的「電子習圖冊」和迷你遊戲實在出色，播片強兼長；但要集齊全套還真有難度……不過，那是本少尉不用花分文輕鬆地玩的情況下來的，最好自問是「福音信徒」才好買！(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:3分
故事:——分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:4分
難易度:2分
移植度:——

平均分:3分

沙鍋曼蛇大戰略



PlayStation/ SLG/ KONAMI/ 5800日圓

最初接觸到此遊戲的時候有一份《大戰略》的感覺，兵種的屬性相剋令人有玩《夢幻模擬戰》的感覺，見到機師數值表的時候令人想起《超級機械人大戰》。趣怪的部隊令人聯想到搞笑版沙鍋曼蛇。難有難玩，易有易玩，説明書已寫明「有如野球拳一樣」容易掌握，KONAMI很明顯有心拉闊玩家的年齡層。(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:2分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.7分

《沙鍋曼蛇大戰略》這遊戲宣傳已久，不過出來的較果似乎沒有當初想像的好，首先是戰鬥SYSTEM，本來想可能會像《機械人大戰》，但竟變成了「格食格」，而且遊戲進行度比較慢，很易會令玩者有悶的感覺。雖然缺點很多，尤幸有可愛的「人物」補足，使遊戲仍存可玩性。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:1.5分
投入度:2.5分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.43分

大航海時代外傳



PLAYSTATION/ SLG/ 光榮/ 6800日圓

今次《大航海時代外傳》基本上與舊作分別不太。遊戲系統是跟據《大航海時代II》作為藍本。兩位新主角會遇上前作的人和事，其實以此意念延伸的劇情可以有很大的發揮。只可惜沒有在畫面及系統上進行「大裝修」，令人有換湯不換藥之感。增設在各場所的SHORTCUT(捷徑)非常方便，值得一讚。(阿三)

評分：

人物/ 機械:2.8分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:4分
操作性:4分
投入度:2.5分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.2分

遊戲玩法和《大航海時代2》相差無幾的《大航海時代外傳》，雖然兩位主角和故事是重新設計，但是遊戲背景卻是來自《大航海時代2》，故此，遊戲中玩者是會重遇到《2》的出場人物。惟筆者始終覺得這種換湯不換藥的做法，並不能使人有再玩的衝動。(AGENT X)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.06分

三國誌IV with POWER UP KIT



PlayStation/ SLG/ 8P/ 光榮/ 7800日圓
© 1997 KOEI CO.,LTD

今次《三國誌IV with POWER UP KIT》，無論在劇情、武將及環境設定上都有所改進，不過萬變不離其中。畢竟光榮的《三國誌》都已經有十多年歷史，不論在系統還是角色上，都不能有太大變更。對於「慣性收視」的觀眾，新作推出就如歡樂今宵大革新，有突破之餘依舊有親切感。《三國誌》迷不容錯過。（阿三）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2.8分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.3分

出完一隻又一隻，光榮推出的《三國志》太多了，實在令開始生厭。《三國志》的故事大家也非常清楚，不過光榮依然可以推出那麼多版本實在非常厲害，然而到了現在，遊戲本身似乎已沒有甚麼可以改變，唯有在武將上下功夫，可是萬變不離其中，根本可說沒有改變呢！（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：1.5分
畫面：1分
音樂/ 音效：1.5分
故事：1.5分
操作性：2分
投入度：1分
原創性：1分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：1.5分

前線任務2



PlayStation/ SRPG/ SQUARE/ 港幣468元
© 1997 SQUARE

上集評價相當好，除難易度失了平衡外其餘均做得很好，今次由於主機的強化令原本無法做到的WANZER立體化得以實現，只是過度賣弄對峙時的觀能刺激大大減慢進行速度，若刪去無謂動作會較好。新設的AP系統不過不失，末彌純的人設絕不比天野喜孝的遜色，較失望是強調必殺技連攜令敵人變得太變態。（FUKUDA）

評分：

人物/ 機械：4.0分
畫面：4.0分
音樂/ 音效：3.0分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：4.5分
原創性：3.5分
難易度：3.0分
移植度：——

平均分：3.63分

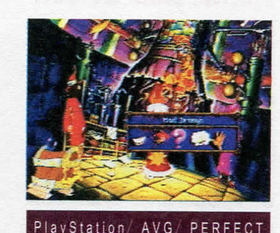
闊別了幾年，Front Mission終於推出第二了。今集終於真正邁向立體化了。很欣賞這遊戲所安排的戰鬥場面，充滿電影感，尤其是那個track shot影得遊戲中的機械特別有型，遺憾的是資料表仍然是十分複雜。（船）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.3分

DISCWORLD II



PlayStation/ AVG/ PERFECT ENTERTAINMENT
© 1997 PERFECT ENTERTAINMENT LTD.

《DISCWORLD II》明顯是一款美國大餐，人物設定獨特之餘，故事亦非常另類地底。遊戲主要目標竟然是要去救「死神」，未免大吉利是了一點。遊戲全部以英語「廣播」，無字幕顯示，自問英文程度不錯，能讀能寫能唱，不妨試試。（阿三）

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：2分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：1分
移植度：——

平均分：2.8分

好一隻美國遊戲，一直以來，美國所推出的遊戲也是「絕對」適合本土人仕的，這隻《DISCWORLD II》亦不例外，首先，玩者的英語水平要有一定程度，這樣才可以聽得懂遊戲之中的所有對白，其次，遊戲的目的實在很難明白，玩者如果英語不佳的話，便會完全不知遊戲的發展。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.43分

火龍娘



PlayStation/ AVG/ GUST/ 6800日圓
© GUST CO., LTD 1997
© NOWHERE Inc. 1997
© Minako Fuji 1993

一隻將小說遊戲化的作品。最特別的地方就是把遊戲分開為兩隻CD，玩者可以選擇男主角或女主角開始遊戲。雖然有一個很好的故事作後盾，可是畫面設計似乎較粗糙。另外，舞台既在中國的寧波，但兩位主角的設計似乎仍充滿東洋味，和中國式背景有點格格不入。（AGENT X）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：3分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.44分

這是一個頗花時間及精神去磨的漫長遊戲，與真的去拍拖一樣費時。就畫面來說這遊戲是頗靜態的遊戲。就算是玩開RPG遊戲的人，也未必能下太大心機下去。尤其是玩完一面，轉另一性別，又遇上相同的事件時。（船）

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.8分

信長之野望 天翔記with power up kit



PlayStation/ SLG/ 光榮/ 9800日圓
© 1997 KOEI CO., LTD

由於筆者一向很少玩《信長之野望》系列的遊戲，而且在主觀上始終覺得《三國》系列較好，加上本人對日本史的認識不多，所以對遊戲的投入程度大減。遊戲中除增加了一個新的劇本和一些過場動畫之外，其餘都和上集分別不大。筆者覺得除非你是《信長》的忠實Fans，否則還是……（AGENT X）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.25分

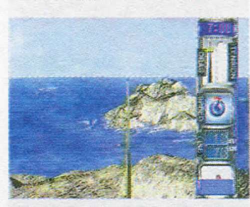
光榮果然是一間非常厲害的生產商，不論是日本又或是中國的歷史遊戲都差不多給他出過了，這隻《信長之野望 天翔記 with power up kit》其實和之前的沒有多大別，只是多了一些武將而已，而且遊戲方法的確太過相似了，除非對日本史有很厚的興趣，否則玩得多也會有悶的感覺。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：1.5分
音樂/ 音效：1.5分
故事：2分
操作性：1.5分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2分

釣魚天國～人魚傳說之謎



PlayStation/ SLG/ TEICHIKU RECORDS / 5800日圓

© 1997 TEICHIKU RECORDS CO., LTD.

筆者雖然喜歡釣魚(Z…Z…)，不過若真在海邊垂釣，又會因無收獲而覺得沒趣。只是在《釣魚天國》中，差不多每次玩者抛杆，很快便有魚上釣，難度之低令人很快生厭。也許設計者亦發現此點，所以加入了故事原素。但至為有趣的，是有人會教你煮魚，方法之多令人拍案叫絕。(AGENT X)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：2分
- 故事：3分
- 操作性：2分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：2分
- 移植度：——

平均分：2.5分

釣魚遊戲果然是日本人非常喜愛的遊戲，所以才推出那麼多，不過是否全部也是傑作呢？相信不是了，這隻《釣魚天國～人魚傳説之謎》的操作可以説是不能再簡單了，而且是近乎「低能」，再者，遊戲本身非常「悶」，來來去去只是那幾個動作，看着魚桿罷了。(赤目黑龍)

評分：

- 人物／機械：1.5分
- 畫面：1.5分
- 音樂／音效：1.5分
- 故事：——
- 操作性：1分
- 投入度：0.5分
- 原創性：1.5分
- 難易度：1分
- 移植度：——

平均分：1.21分

NUCLEAR STRIKE



© 1997 Electronic Arts. Nuclear Strike, Soviet Strike, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Palomar logo © 1997 Palomar Pictures. PALOMAR is a registered trademark.

超任時推出過一款用直昇機救人遊戲，到了PLAYSTATION機便加以改良。當中玩者除要使用直昇機外，更可以使用其他武器執行任務。遊戲中亦有大量動畫加插以增強故事性，不過，遊戲的難度似乎高了一點，而且當有太多敵人在同一畫面出現時，會令玩者有點兒眼花。(AGENT X)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：2.5分
- 操作性：2.5分
- 投入度：3分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.75分

最初以為《NUCLEAR STRIKE》是那種「核戰大風暴，一機救全球」的壯烈破壞式射擊遊戲，豈料主要目的原來是用直昇機救人。操作上算O.K.，亦有大量動畫過場交待故事，但遊戲難度上似乎不適合小孩。當敵人在同一畫面空群而出，會令人眼花瞭亂，有點暈，提議30分鐘就要休息一下。(阿三)

評分：

- 人物／機械：2.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：3分
- 操作性：2.25分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：2分
- 移植度：——

平均分：2.5分

STEEL REIGN



PlayStation/ STG/ SCE

Steel Reign is a trademark of Sony Computer Entertainment America.

和《NUCLEAR STRIKE》一樣同是美版遊戲，不過這次是由直昇機變為陸上戰車。基本上玩者要駕駛戰車逃避敵人炮火，是非常困難的事，尤其是使用Analog控杆的話，就更需玩者高超的操縱技巧。惟雙打的畫面又是只得四分一，真係唔知好嬲定好笑。(AGENT X)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：2分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.875分

這個坦克車遊戲不知為何會有一輛無覆帶的坦克車出現，不過倒也算有趣。遊戲的性質算是設計得不錯，敵人很勤力，總算沒有欺場。可惜是畫面質素始終不行，動作不夠流暢，多邊形的爆裂問題，差不多影響到玩者的視線。(船)

評分：

- 人物／機械：2.5分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：2,5分
- 故事：2.5分
- 操作性：2.5分
- 投入度：3分
- 原創性：2,5分
- 難易度：2,5分
- 移植度：——

平均分：2.5分

GRAND TOUR RACING'98



PlayStation/ RAC/ Eutechnyx Limited.

© 1997 Eutechnyx Limited. Published and distributed by Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. Car and Driver (r) is a registered trademark of Hachette Filipacchi Magazines, Inc., used under license by Activision, Inc.

筆者始終覺得此遊戲中的賽車，其速度感非常不足，而且當賽車上斜或落斜時，速度顯然沒有任何差別，可説是遊戲的敗筆之處。遊戲中有各種不同賽車需要玩者駕駛，尤其使用越野車在沙漠上行走，突然向外斜跑飛出賽道，跟隨打兩個空翻轉身落地，仍然完好無缺，精彩非常。(AGENT X)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：——
- 操作性：4分
- 投入度：2分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.75分

一直以來，賽車遊戲並不是仁魂擅長的遊戲，但很奇怪，玩這遊戲時，竟可以次次走入三名之內，也許速度感不夠，容易操控的吧！而且畫面給我的感覺只有「粗糙」兩個字，不過這遊戲的特色是加入了中國車隊，今趟還不可以發揮祖國精神？(仁魂)

評分：

- 人物／機械：2.5分
- 畫面：2.3分
- 音樂／音效：2.9分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：2.7分
- 原創性：2.3分
- 難易度：2.6分
- 移植度：——

平均分：2.61分

LINDA CUBE AGAIN



PlayStation/ RPG/ SCEI/ 港幣398元

© Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics, Ltd.

遊戲雖然是完全移植，卻並未認真改進過遊戲的內容和畫面。遊戲形式頗為有趣，但可惜戰鬥、狩獵和音效表現則未如理想，而文字訊息表達過於冗長，予人沈悶的感覺。三個各異的世界觀，設計甚為出色，奈何故事情節略嫌短促，令遊戲難度不足、挑戰性不大。(魔城城主AMAKUSA)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：3分
- 操作性：3.5分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：2.5分
- 移植度：3.5分

平均分：2.94分

移植自多年前PC-ENGINE的RPG遊戲《LINDA CUBE AGAIN》，當日未被廣受認識，現在終於以次世代形式登場。遊戲故事和世界觀相當獨特，人物設計別樹一格，表現遊戲陰沈和血腥面。而新製作的間場動畫片段多、水準質素高，但遊戲和戰鬥畫面與原版並沒有太大改進，則較為美中不足。(KOTARO)

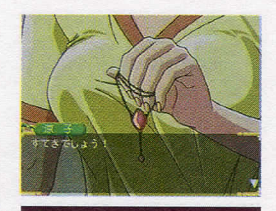
評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：4分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3分
- 移植度：3.5分

平均分：3.39分

無責任遊戲評壇

ROOMMATE~涼子in Summer Vacation~



SEGASATURN/ SLG/ DATAM POLYSTAR/ 5800日圓

原画/ 三浦良夫（VISION WORKS）

《ROOMMATE～井上涼子～》其遊戲續編《～涼子in Summer Vacation～》，人物設計的而且確比前作出色，可惜遊戲只能以靜態動畫表現，相對來說實感亦被大為降低，然而EVENT的發生時間次數頻盈，加增了遊戲的耐玩性，但唯一垢病的地方是會話讀碟時間過於冗長，亦沒有取消文字訊息的機能。（KOTARO）

評分：

- 人物/ 機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.25分

今集和上集同是實時戀愛模擬遊戲，但兩集分別着實不少。起碼女主角的身裁和髮色都有很大變化。系統改善了，三個月的實時期變為一星期，今次的時間又比較寬鬆，並非真實的一星期就等於遊戲的一星期。時期短了，劇情反而多了。涼子在假日有更多新形象以饗玩家，有玩上集的朋友豈可錯過。（ABO）

評分：

- 人物/ 機械：3.5分
- 畫面：4分
- 音樂/ 音效：4分
- 故事：3分
- 操作性：2分
- 投入度：2.5分
- 原創性：4.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.3分

SAMURAI SPIRITS侍魂～天草降臨～



SEGASATURN/ FIG/ SNK/ 5800日圓

移植自業務用的作品《侍魂～天草降臨～》，雖然同樣使用擴張RAM CARD作輔助機能，但效果卻比前作《～斬紅郎無雙劍～》還要遜色，就以流暢度而言，戰鬥中亦偶有出現遲緩的情況。尤幸遊戲的可索性甚高，新加入的系統和角色的表現相當不俗，彌補了遊戲移植的不足之處。（KOTARO）

評分：

- 人物/ 機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂/ 音效：3.5分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：3分

平均分：3.28分

《天草降臨》是移植自街機的格鬥作品，移植度頗高。本人未有NEG-GEO CD版以作比較，但相信二者的差別應該不大。唯獨是處理巨大角色如斬紅郎時，簡直可用慢動作重播來比擬，尤其是出連續必殺技時；一般角色的動作也不見得十分流暢，即使用正版偶然也發生花畫面的慘劇。（ABO）

評分：

- 人物/ 機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：4分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2分
- 難易度：2.5分
- 移植度：4分

平均分：3.2分

CAN CAN BUNNY EXTRA



SEGASATURN/ AVG/ KID/ 6800日圓

移植自日本電腦9801的十八禁AVG遊戲《CAN CAN BUNNY EXTRA》，由於較《～PREMIERE 2～》早推出，所以畫面表現亦比其略為遜色。雖然遊戲畫面被有所刪減，但卻追加《～PREMIERE 2～》內的三名新角色，較原版情節更為豐富，而最可惜的是新製作動畫片段之水準質素略為參差，令玩者大失所望。（KOTARO）

評分：

- 人物/ 機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：2.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：4

平均分：3.28分

以美少女為賣點的遊戲，其畫面的露骨程度想必已達十八歲以上推獎遊戲的頂點。女角的配音嬌聲嗲氣，尤其是…場面的時候更甚，總是有點兒聽不慣。遊戲的玩法非常傳統，文字訊息和冗長對白都不少，如有類似《同級生2》那類超速顯示訊息另加回顧訊息的機能，就不致玩到想熄機了。（ABO）

評分：

- 人物/ 機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：2分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：3分

平均分：3分

御意見無用～ANARCHY IN THE NIPPON～

SEGASATURN/ FIG/ KSS/ 5800日圓

CHARACTER DESIGN：加瀨 淳

由新宿JACKY、BUN BUN丸、池袋SARAH和柏JEFFERY等遊戲名人監修製作的《御意見無用》，改編自加瀨淳連載的同名漫畫，因而人物設計別具特色。雖然有着其他同類型遊戲的影子，但製作卻非常認真，一招一式亦有板有眼，遊戲性相當不俗。而對於遊戲畫面偶有閃爍現像則有些微言。（KOTARO）

評分：

- 人物/ 機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：3.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3.5分
- 原創性：4分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：3.56分

「中用不中看」用來形容這遊戲倒是相當貼切，皆因本作畫面雖則平平無奇（甚至該說不濟，因竟有畫面閃爍、格數不足和爆多邊形的情況），但玩後感倒是不錯的（只要不介意招式似曾相識），人物角色又抵死（地底？），是隻要動腦筋的格鬥遊戲來的。（HAJIME少尉）

評分：

- 人物/ 機械：3分
- 畫面：2分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：——分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3分

STARWINDER



PlayStation/ RAC/ J · WING/ 4800日圓

初時還以為是隻美版3D射擊遊戲，後來才知道是隻「有砲閘」的宇宙賽車（機？）。個人來說頗欣賞遊戲中不辨上下的宇宙無重力空間感，初玩時真的迷了路跑了六分幾鐘，但玩久了（其實只是第三局）便可應付了，甚至覺得變化不大而悶得發愁呢！（HAJIME少尉）

評分：

- 人物/ 機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.86分

這是一隻頗特別的Racing遊戲。一隻真的可以離開跑道到很遠的的賽「機」遊戲。遊戲方式而言，確實是很有趣，一面賽機一面射機，而且疾走時速度感也很夠。只是畫面稍為粗糙。太空船的樣子也不討好，分怪不得不見有轉View功能。（船）

評分：

- 人物/ 機械：2分
- 畫面：2分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：2.8分

Soldnerschild



SEGA SATURN/ SRPG/ 光榮/ 6800日圓

相信第一眼被吸引的應是那些精美的插畫，擺脫了以往「光榮式」美術效果；其次以中世騎士道和僱兵交織出的故事、簡明爽快的戰鬥也是吸引人的地方；可以說是廠方有心創新的證明。不過玩慣以往《三國志》、《天下布武》等大型史詩式大作的玩者可能會嫌太簡單吧？(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3.13分

光榮一直以來也是玩《三國志》，不過今次推出以中世紀為遊戲故事背景的SRPG遊戲，可說是一個大突破，而且由小林文美(負責《惡魔城》插畫那位)負責人物設計及插畫，亦是遊戲吸引之處，至於遊戲，玩法和其他SLG遊戲沒有大分別，可是多邊形人物便有點兒失準了。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：2分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.81分

爆 BOMBERMAN



N64/ ACT/ HUDSON/ 6980日圓

唉……有時胡亂改變既有的遊戲方式，以3D立體製作反而破壞了原來的樂趣和遊戲性的，這次就是一個好例子；故事模式作新突破，以BOMBERMAN為主角的動作冒險遊戲作為新嘗試是好，可惜對戰時實在令人太失望了，只有期望下次會走回以往的玩法吧！(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.5分

HUDSON的招牌遊戲系列《BOMBERMAN》，初次躍進NINTENDO 64的立體世界，於其操作舞台上登場。雖然角色依舊，但玩法卻大相逕庭。過往玩者需要以地形和手上的炸彈消滅敵人，現在則改為利用手上的炸彈解決地形問題向前進發，遊戲性質完全截然不同，為《BOMBERMAN》遊戲帶來新的沖擊。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.5分

NASCAR 98



PlayStation/ RAC/ Electronic Arts

一隻平凡不過的賽車遊戲，平時的畫面尚可，一旦轉用座倉視點便簡直不慬入目，但以這種畫面竟然出現爆山現像，實在差勁！唯一可以說的就只有那些多的嚇死人的各種選項和參數設定，與及頗認真的資料搜集。可是再精密的資料也不及那些版權來得詳盡吧……(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：1分
音樂/ 音效：1分
故事：——分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：0分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.25分

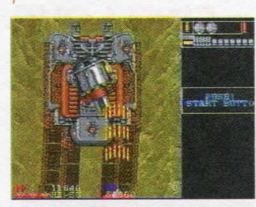
一隻以真實為依據的賽車遊戲，有很多車手圖片，詳盡的資料，以及各式各樣的選擇項目，有點真正鬥車的體驗，然而除此之外，便沒有甚麼吸引力，畫面平凡，還有些熟口熟面的感覺，而且有爆格的情況出現，鍾情於賽車的朋友也可值得一試。(仁魂)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：1.8分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：2.8分
投入度：2.3分
原創性：2.3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.31分

GUNFRONTIER / ARCADE GEARS



SEGA SATURN/ STG/ XING ENTERTAINMENT/ 4800日圓

這果然是一隻非常「舊」的遊戲，不論是遊戲背景的設定以及遊戲之中敵人的設計也是非常的老套，而由於這遊戲可以說是完全移植自舊作，所以簡陋之處依然是簡陋，一如其他在次世代機種之中推出的射擊遊戲一樣，這遊戲可以玩ARCADE模式，不過打橫玩實在不好受呢！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：2.5分

平均分：2.06分

以前的街機遊戲移植家用版，都會經常強調一點——「忠實移植」，《GUN FRONTIER ARCADE GEARS》絕對做得到。不論畫面音樂操作全部維持於當年水平，完全不思進取，玩時有如返回「MEGA DRIVE」年代。難道連「新瓶舊酒」的道理也不懂麼？好好向NAMCO學習一下罷。(阿三)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2分
音樂/ 音效：0.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：2分
原創性：0.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2分

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE



PlayStation/ ACT/ Oddworld Inhabitants/ 1 BLOCK

外國的月光真是比較圓的呢！如果以以前美國製遊戲而言，真是非常難與日本所製作的遊戲相提並論，不過，這隻《ODDWORLD ABE'S ODDYSEE》便不同了，不論遊戲的進行節奏、人物造型以至音響效果也是異常的出色，尤其是遊戲之中的「播片」一環，相信是日本廠商要好好注意的地方。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4.5分
音樂/ 音效：3.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.44

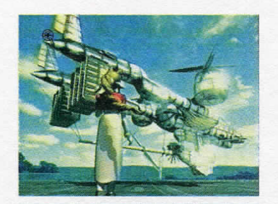
第一個感覺是幾典型的美國動作遊戲，但玩落又不覺得，起碼是以動腦筋為主，不是在此糊亂殺戮。畫面及動作細膩，那些3D graphic製作得不錯，最喜歡的是Game Speak系統，有不少表情，我時常出聲弄醒敵人，然後拔腿逃跑，誰料又有一番樂趣喎！(仁魂)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4.3分
音樂/ 音效：2.7分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4.5分
原創性：3.2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.6分

Final Fantasy VII international



PlayStation/ RPG/ SQUARE/ 6800日圓

《Final Fantasy VII》好玩是愛玩RPG的人必玩之作，不過，在推出之後大半年又出international版，則未免有點欺騙成份。只可以說，從前沒有買的話，這個international版是極之抵買，非買不可。相反，則要看首你是否有洗不光的錢了。（船）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：4.5分
操作性：3.5分
投入度：5分
原創性：5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：4.1分

為慶祝《FF VII》在日本賣出超過三百萬隻而推出的記念版《～INTERNATIONAL～》，除了加進方便玩者的系統外，更加入兩隻原創WEAPON，而新追加的CG片段、補充情節，以及敵人性質之改變等，令遊戲性大為提高。此外，隨遊戲付送的CD「PERFECT GUIDE」內有遊戲的詳細資料，是為《FF》迷必需珍藏之物。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.63分

全國制服美少女 Grand Prix ~ FIND LOVE



SEGA SATURN/ TAB/ リセアン/ 4800日圓

以泡妞遊戲而言，這一個是相當的易玩，只要順序去選答話便可，就算選答錯誤，也可以好容易重去到就近的停點。只要一路記著問題，以TRY & ERROR的方式，即使不會日文，也必可以有一定的成績。而MINI GAME則似乎有點太簡單。（船）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：2分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3分

最初接觸到此GAME時以為只是賣弄色情，內容全無的作品。雖然事實上不乏大量性感鏡頭，但遊後發覺不如想像中差。遊戲中女角繁多，有些是要親自玩過冒險模式才能發掘，每位都有各自的愛情故事。PUZZLE部分難度不高，最難相信是要從冒險模式找齊所有角色和圖像。（ABO）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：2分
故事：3分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.1分

SWAGMAN



SEGA SATURN/ AVG/ Eidos Interactive Limited.

以美版遊戲而言，這是一個相當有趣的遊戲。有兩點個人特別喜歡，第一是那些打不死的幽靈，因為他們打不死才更顯出他的特別，如果是一擊死的話，反而與一般Act無異。第二是可以足兆到父毋床上去皮補充生命，果然是父毋偉大。（船）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2.5分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3,5分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.7分

以3D動畫作為開場播片，實質是平面動作遊戲，但並不代表它不太好玩。卡通化的風格，不難不易的程度，又要找出解決問題的方法，再加上不甚暴力的戰鬥，絕對適合一家大小一起作為消遣活動。惟一缺點是，為何LOAD碟時間這麼慢呢？（仁魂）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.2分
音樂/ 音效：2.7分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2.9分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.11分

生化危機 DIRECTOR'S CUT



PlayStation/ ETC/ CAPCOM/ 4800日圓

絕對是超值抵買之作，特別對沒買上個版本的朋友來說，4800日圓就能三個不同玩法，而且加入了新元素的Arrange模式，又不覺得是舊酒新瓶喎！另一賣點當然是第二集體驗版，但最使人驚喜的是，同時附送<Rockman Dash>試玩，總之便是這三個字——平！靚！正！（仁魂）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.7分
音樂/ 音效：3.5分
故事：2.8分
操作性：3分
投入度：4.5分
原創性：3.8分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.54分

以前有玩《BIO HAZARD》嗎？有的話就不要錯過《DIRECTOR'S CUT》了。第一集加入了新元素ARRANGE模式，內藏不少有待發掘之處，值得一玩。第二集的體驗版，絕對體驗到新作的實力，樂而忘返。還有不速之客《ROCKMAN DASH》，完全是一隻遊戲滿足你三個願望，豈有不買之理？

評分：

人物/ 機械：4.2分
畫面：4.2分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3.5
操作性：3.5分
投入度：4.2分
原創性：——
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.8分

MAGIC: The Gathering ~BATTLEMAGE



只會向對Magic有高度認識的朋友推介。因為玩鬥快，故絕不容許慢慢回想各規例和咭牌威力，但同樣原因，又會覺得好似玩緊「PORTAL」(Magic超簡易版本)，實在不用理會Instant、Interrupt及Fast Effect這類魔法。也許美國大紅大紫，所以便移植這不適合初學者的遊戲。想接觸Magic？還是由CCG開始罷！（仁魂）

評分：

人物/ 機械：2.7分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：2.2分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2.4分
原創性：4.5分
難易度：4.5分
移植度：5分

平均分：3.26分

對於這隻遊戲，筆者完全不知在何處下手。遊戲玩法似乎是雙方各自選用一些代表使用魔法的牌作為攻擊武器，不過本人就似乎連出牌也有困難。畫面中人物太小，只見敵方不斷使用魔法變出怪物來向我進攻，而我仍未知如何抵擋下任人魚肉，惟有冷笑一聲，拂袖而去。（AGENT X）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：2分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：4分
移植度：——

平均分：2.25分

街頭GAME霸王

文：ZAC

今期叫做大公布～～

點玩都得 拳皇九十七（PART VII）

今期又講《拳皇97》，不過今次係講《真•拳皇大賽》嘅詳情，有心參賽或者有心去吆嘢嘅機友們就要留意嘞：

《真•拳皇大賽》

初賽日期：1997年10月4日（星期六）、10月11日（星期六）及10月18日（星期六），每次名額約24人
時間：下午2時正至下午3時30分
地點：VIRTUAL ZONE（佐敦大華中心及九龍灣德福廣場分店），每次將會選出12名出線者（6人＋6人）

準決賽日期：1997年10月25日（星期六）
時間：下午2時正至下午3時30分
地點：VIRTUAL ZONE（九龍灣德福廣場6樓），將會從48名出線者（註1）中選出12名進入總決賽

總決賽日期：1997年10月28日（星期二）
時間：下午1時正至下午8時正
地點：銅鑼灣時代廣場鐘樓前

總決賽當日節目表：
(1)《真•拳皇大賽》
(2) SNK人物扮演大賽
(3) SNK關連商品創作賽及繪畫大賽
(4) 新作展覽

註1：因初賽只得36名出線者，不可能公平選出12名出線者進入決賽，故準決賽時會加入12名於初賽落敗之人仕。凡於初賽落敗之選手，可在10月25日下午1時正至1時40分到準決賽地點報到，並填寫表格。之後大會便會從上訴參賽者中抽出12名進入準決賽

參賽資格：年滿16歲、男女不拘，及不可使用隱藏人物

參加辦法：於初賽日到比賽地點填寫參加表格即可。參加表格會於初賽日上午派發，填妥即交還找換處，截止報名時間為下午1時30分。每次名額約24名，最高名額為48名。如人數過多則會以抽籤形式抽出參賽者

《真•拳皇大賽》獎品：
冠軍：拳皇杯乙個、NEO GEO JACKET SPECIAL乙件、開發者山峙先生簽名拳皇海報乙張、NEO GEO主機套裝連《拳皇97》盒帶一套
亞軍：拳皇杯乙個、NEO GEO JACKET乙件、拳皇海報乙張、SNK精品一套、《拳皇》系列精品一套
季軍：拳皇杯乙個、NEO GEO T恤乙件、拳皇海報乙張、SNK精品一套、安室奈美惠精品一套

SNK人物扮演大賽獎品：
冠軍：NEO GEO CDZ主機連約10款遊戲軟件套裝一套、開發者山峙先生簽名拳皇海報乙張
亞軍：NEO GEO JACKET乙件、拳皇海報乙張、《拳皇》系列精品一套
季軍：NEO GEO T恤乙件、SNK精品一套、安室奈美惠精品一套

SNK關連商品創作賽獎品：
冠軍：《KOF》音樂CD乙張、《侍魂》音樂CD乙張、NEO GEO JACKET乙件、安室奈美惠精品一套、SNK精品一套

新作展覽（註2）：
(1)《侍魂》
(2)《ROUND TRIP RV》
(3)《NEO PRINT》新作
(4)《超級無敵電擊棒》
(5) NEO GEO其他新作

註2：新作項目可能會有所改動


■舊年亞軍羅寶狄

以上嘅資料，到時可能會有改動，一切都以大會嘅安排作準。而VIRTUAL ZONE嘅所有場都會貼出告示，各機友可以放心，唔使驚到時唔知點算。咁希望各位去比賽嘅機友都會得心應手，而去吆嘢嘅機友又可以偷到師學到嘢啦。而喺10月4日，呀天草佢哋就去咗佐敦大華中心嘅VIRTUAL ZONE吆吆，佢哋話個場啲人多到嚇死人，而佢哋都有參賽，但係就抽唔到佢哋咁話


■你睇吓有幾多人！

10月4日初賽出線者名單：
周容根（22）／羅寶狄（18）／黃嘉威（16）／鄧日燊（17）／徐鋒（18）／鄺健鷹（17）／戴志康（19）／詹安澄（17）／盧達明（17）／黎國章（16）／高偉倫（17）／李孟銓（17）

（大佬，得嗰48個名額……），唔信大家可以睇吓啲附圖。不過點都好，都好期望喺總決賽嗰日會有精采嘅賽事呀！


■有女仔參賽呀！

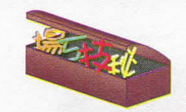
都係比賽呀～～

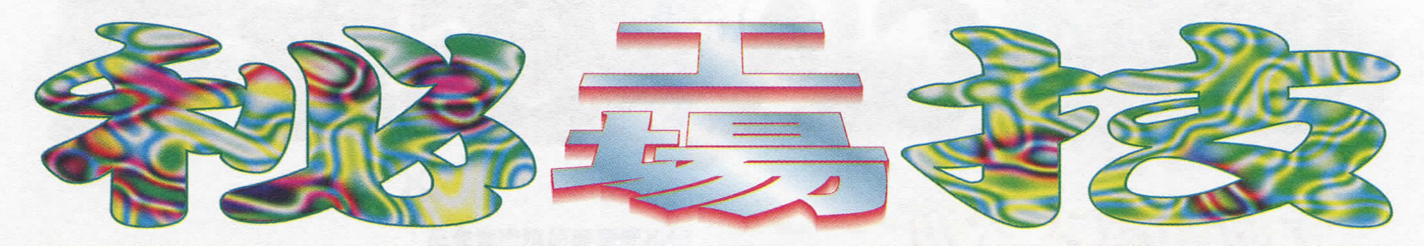
香港就有《真•拳皇大賽》，日本就啱啱舉行緊哩個《G DARIUS VERSION 2 HI-SCORE RANKING BACK UP》大賽。哩個比賽會喺1997年9月30日至11月21日舉行，目的就梗係玩《G DARIUS VERSION 2》鬥高分啦。不過，個比賽就話明大家最少要玩夠5個ZONE（ZONE λ、μ、ν、ξ、ο），雖然話唔使爆機，但係相信唔爆機就點都唔夠啲對手高分㗎嘞。至於結果會係點，就會喺《GAMEST》嘅1月30日號（12月30日發售）公布。不過話時話，佢哋仲未公布贏咗會有乜獎品喎……



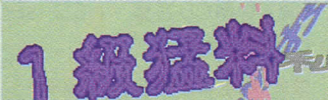
■《G DARIUS VERSION 2 HI-SCORE RANKING BACK UP》大賽嘅廣告

攝影：米奇
鳴謝：SNK ASIA & VIRTUAL ZONE





秘技工場



1級猛料 四大鐵人＋無道BOSS

遊戲：御意見無用
機種：SATURN

©1997 KSS

《御意見無用》隱藏人物大公開！首先出場的是可使用的四大鐵人，基本上只要在對電腦戰中以不同角色完成遊戲便可用到他們，條件如下：完成「拳兒」及「茂夫」得新宿JACKY；完成「亞矢」及「春子」得池袋SARAH；完成「瞳」及「高倉」得BUN BUN丸；完成「龍斯」及「徹」得柏JEFFRY。另外，只須選擇「難しい」的難易度，然後玩對電腦戰，不限CONTINUE次數，奮戰到最後，隱藏BOSS「無道」自會出現，實力比平常的BOSS強，甚難應付。



■ SARAH竟然係男人！？



■ BOSS無道，一個大隻佬

2級勁料 使用「王無月斬紅郎」

遊戲：侍魂天草降臨
機種：SATURN

©SNK 1997

今次《侍魂天草降臨》同樣有秘技可以用到壬無月斬紅郎，而且可以直接輸入不用爆機。只要在選人畫面時，緊按「Y」，再按「A」或「C」決定，便可用到斬紅郎了，不過此秘技只適用於VS MODE及PRACTICE MODE。

王無月斬紅郎招式表

招式	指令
無限流 無法拳	↓↘→＋Y
無限流 疾風斬	↓↘→＋A or B or X
無限流 天崩斬	→↓↘＋A or B or X
無限流 不動	→↓↘＋Y
無限流 無限砲	←—→↘↓＋AB同按


■緊按「Y」，再按「A」或「C」決定

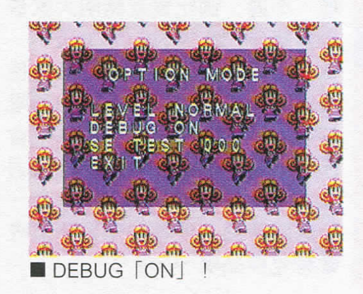

■來，殺無赦！！

1級猛料 DEBUG MODE

遊戲：剪影幻像
機種：SATURN

© TREASURE/ESP

開機後，在「TREASURE」LOGO出現時，同時緊按「B、X、Z」不放，再按START，進入OPTION MODE就會出現DEBUG MODE。選擇「ON」就可選關、擁有9999金錢等，總之一切任你揀。



■ DEBUG「ON」！



2級勁料 爆機有獎！

遊戲：幻影時光射擊遊戲完璧版
機種：SATURN

©バンプレスト
© BANPRESTO 1997

喜歡「小雙俠」的朋友，一定會喜歡此GAME。而大家只要以不同難度爆機便會有不同的獎勵模式，條件如下：「ふつう」是獎50個CREDIT；「むずい」是最初便可選用所有機體；「げぎむず」則是選版。



■大家隨便揀，不用客氣



1級猛料 選關＋無限 CONTINUE ＋ LEVEL UP

遊戲：GRADIUS 外傳
機種：PlayStation

只要在 NORMAL 以上難度，在沒有 CONTINUE 的情況下完成遊戲，之後便會在標題畫面上就出現選關項目。

另外，只要玩《GRADIUS 外傳》的總時間超過 10 個小時，便可以有無限 CONTINUE。

而在遊戲中按 PAUSE 暫停，再順序輸入「↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○」，便可令自機得到各種裝備的 LEVEL UP。不過 LEVEL UP 是有限制的，若是難度在 EASIEST、VERY EASY、EASY 等，則會擁有該 STAGE 數＋1 的 LEVEL UP 次數，如第一版會有 2 次，第二版會有 3 次等，如此類推。而若是難度在 NORMAL、HARD、VERY HARD 中，則每完成一版才會有 1 次 LEVEL UP，即是說最少要到第二版才有一次機會，要好好珍惜。



■ O.K.，成功 LEVEL UP

2級勁料 ADDITION MODE

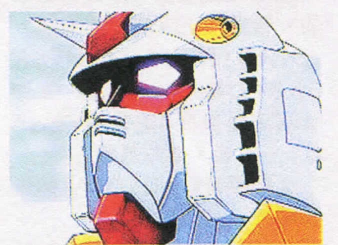
遊戲：MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR
機種：PlayStation

不用爆機就有 ENDING 動畫看，此話當真？首先開機，見到 BANDAI 的 LOGO 出現時，順序按「↑、△、←、□、↓、×、→、○」(按掣要快)，跟著同時按「L1＋R1」一次，成功的話會聽到效果聲。之後等到出正式標題畫面時，再同時按「L1＋L2＋R1＋R2」，若成功的話也會聽到效果聲，跟著便會切換成 ADDITION MODE，在這裡可以隨時選看遊戲中所有動畫及 CG 片段。

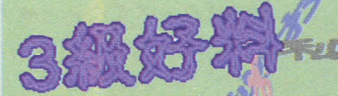
ADDITION MODE

MOVIE CHECK	◁00▷
NARRATION CHECK	◁00▷
3DDEMO CHECK	◁00▷
VOICE CHECK	◁0000▷

■真係乜都有！



■好大的頭



3級好料 瞬獄殺（簡易版）

遊戲：STREET FIGHTER COLLECTION
機種：SATURN

相信大家都知若在選人時按著「L＋R＋START」不放來決定，那便可以進入 TURBO 模式，即按著掣不放便會有連射的模式，沒有 TURBO 手掣也可玩連射。而這個簡易使用瞬獄殺的秘技也是要進入這模式之中才可使用，不過當然要先選殺意隆(豪鬼用不到)，然後在儲夠 LEVEL 3 的時候，同時按「L＋R」不放來將方向鈕推前，這樣便很容易使出瞬獄殺。若使用連射手掣，將「L」及「R」調較為 AUTOFIRE，一樣做得到。



■來，連射瞬獄殺



■勝！



2級勁料 直選版數、直打 BOSS

遊戲：PASTEL MUSES
機種：PlayStation

在標題畫面，迅速順序輸入「↑、↓、←、→、×」，聽到效果音之後便可以進入選版畫面，不過此秘技只適用於「ひとりでみゅーず」及「たいむでみゅーず」兩個模式。另外在選人畫面時，順序輸入「↓、↘、→、←、↙、↓」(要一下一下按)，最後按「○」決定，那樣便可馬上打 BOSS。



■順序輸入，即可打 BOSS



3級好料 隱藏車＋ MIRROR COURSE

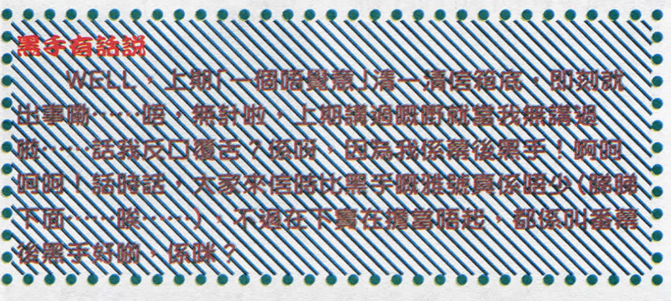
遊戲：MULTI RACING CHAMPIONSHIP
機種：N64

先在 CHAMPIONSHIP 中的三條賽道取得第一名，跟著在 MATCH RACE 中戰勝所有對手車，之後便可用到隱藏車田娛猛場偏，再利用此車戰勝 MATCH RACE 中所有對手車，之後再進入選擇賽道畫面時，便會發現 MIRROR COURSE。



■ MIRROR COURSE 出現

電視遊戲信箱



黑手有話說

WELL，上期「一個唔覺意」清一清信箱底，即刻就出事喇……唔，無計啦，上期講過嘅嘢就當我無講過啦……話我反口覆舌？係呀，因為我係幕後黑手！啊呵呵呵！話時話，大家來信時比黑手嘅雅號真係唔少（睇睇下面……咪……），不過在下實在擔當唔起，都係叫番幕後黑手好啲，係咪？

人同電腦邊個醒?

幕後黑手先生：

你好！我是第一次寫信上來的。希望你能解答我的問題。

1.《STREET FIGHTER EXPLUS ALPHA》街機MODE最後版（即是和VEGA打）一開場，他說甚麼？

2.哪裡有《ALUNDRA》的產品賣？

3.PS有甚麼射擊Game好玩？

4.《SFEXP alpha》中，電腦豪鬼和非電腦豪鬼有何分別。

5.為何沒有了《RANCE》的攻略？

6.何時有BIO HAZARD新作？

7.ROCKMAN X3中的「X」地區怎入？（即是Doctor 的上方那個X）

8.Rockman X3的垃圾怪怎打？（因我次次也被它打敗）

另外，天草四郎時貞寫的《ALUNDRA》攻略很好，請他再努力！（不知有沒有寫錯）還有些許對付VEGA的心得，當他出完HEAD PRESS-SOMERSAULT SKULL DEVER時，時可用重腳掃低他的。（或拋他）

祝GAME PLAYERS MAGAZINE邁向五週年

射擊魔王

射擊魔王

1.吓？！唔……除了「呵呵呵呵……」之外就是一些「意義不明」的「聲音」……

2.你是不是指其週邊商品？是的話可留意「尊賣新聞」。

3.《RAYSTORM》、《ACE COMBAT》I&II和《GRADIUS外傳》等也不錯！

4有分別（除咗個腦之外）.

5.唔……因為……因為……

6.現在有了！《2》也快了吧？

7.唔，你是指哪一地區？可否寫出原名？

8. 除了「努力」、「根性」之外……

啊？！僅代城主致謝……

祝 成為真．射擊魔王

記憶大混亂?!

WATER DRAGON：

你好！本人是第一次來信，希望你能解答以下的問題；謝謝！

1.有一天，我買了一隻《F1 GRAND PRIX 1996車隊育成》來玩。在我SAVE的時候，我發覺它停留在SAVE畫面差不多成5分鐘有多，我覺得有些不妥，便熄樣看看有沒有SAVE到。我發覺裡面的SAVE全部沒有了（我用的是原裝SAVE咭）。跟著我試用其他GAME來SAVE，發覺不能SAVE，之後，我把機熄掉了。過了一會，我再開機著SAVE，發覺沒有了的SAVE突然又有回，但是SAVE好像變了，例如《首都高速R》是要用兩格，但變了一格，又不能用。有些SAVE又不見了。為甚麼會這樣的。希望你能解答。

祝GPM銷量期期增！

心煩人上

心煩人：

1.唔，閣下的個案比較特別，若是在特約店買的行貨的話，黑手建議你拿回去看看（雖然應該無得換，但可以問個明白）；若是在其他地方買的話，你可能不幸買入了「仿製品」（老翻）

祝平平安安

幕後黑手代答

實況足球……

編輯先生：

本人為遊戲誌讀者，最近「KONAMI」在任天堂N64推出了「實況足球3」，在「超任」出「實況足球2」時，我以深深迷上些GAME，現有問題如下：

1.新出的「實況足球3」球員的球衣顏色可否像舊作「實況足球2」般，由自己改變？

2.後備球員有多少！（因為「KONAMI」在「PS」的足球GAME 中，後備球員只有5名，太少了，新作中，會否像「實況足球2」有9名後備球員呢！）

3.球員的名字可否自己加以改動，由日文轉為英文，像「實況足球2」這樣，自己可以自由改名，增加玩GAME時的趣味！

4.如果能轉名，到底是日版還是美版？

5.可否在遊戲誌中介紹一下實況足球3，使更多讀者知道此GAME的操作方法和玩法！

本人的FAX NO：××××××××，希望編輯先生能為我一一解答，謝謝！

荃灣入境處
林先生

荃灣入境處

林先生

1.可以，在EDIT MODE中。

2.和「實況足球2」相同。

3.同1.

4.不論日美版都可以。

5.上期已介紹了。

幕後黑手代答

自問自答?

EVA：

1.請問SS的「少年街霸I」的隱藏豪鬼有冇瞬獄殺，怎樣出？

2.SS的「VIRTUAL COP I」有甚麼秘技？

3.V-SATURN能不能拿去SEGA香港代理去修理？

4.何處能買到SS的拳皇95正版／反版？

5.請問SS的龍珠－真武鬥傳，超時空要塞，X-MEN，VANPIRE HUNTER，GUARDIAN HERO有沒有甚麼秘技，隱藏人物

請不要怪我問題多多，THANK YOU VERY MUCH

EVA上

EVA：

嘩！乜你上款同下款一樣㗎？你封信唔通寫比自己嘅？定係寄比一個同你一樣叫EVA嘅人？

1.有，指令是：輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳（要有LV3 ZERO能源）

2.選鎗：（先接上手掣）在標題畫面中等SEGA標誌出現，然後按實C鍵輸入↑↓←─→，然後按START回標題畫面，再等SEGA標誌出現後按實C鍵輸入↓↑←─→↑↑←─→，跟着在OPTION PLUS一項中設定GUN SELECT為ON，這樣在遊戲中暫停時RELOAD便可選用全部七款鎗械。（OPTION PLUS內尚有其他有用選項）

3.不能。

4.正版「通街都有得賣」，仲二百蚊都唔駛！

5.大貪啲卦？因為除真武鬥傳外其他太多秘技／隱藏人物喇！不如你買本96年鑑啦，有齊㗎嘞。

幕後黑手代答

你有冇崩牙㗎?

幕後黑手老兄／姐姐仔／團體：

您好我好大家好！本賤人打機有嘢唔明，想要求呀黑手老友指點吓迷津。功能無量呀！

1.響PS嘅FFT入面，好似話有得用FF7嘅主角古蘭特。請問條件你點呢？

2.做「儲？話」嘅時候有時有貼士，有時又冇，究竟係咪RANDOM㗎？

3.個GAME入面共有幾多財寶同秘境呢？

4.響的格鬥GAME入面，好多時見至「固有技」、「體當技」、「硬直」、「判定」等等「八丈金剛」嘅專有名詞。有冇諗過開個專欄嚟解釋吓？

5.黑手點解咁犀利，乜Q都識嘅？

6.有時打格鬥GAME（如拳皇玖拾柒），啲人好多時落地撻，又或者用蔡寶奇「嘰嘰」聲咁掂嚟掂嚟去，有乜方法破解？

其實當我仲係小學生，打緊街霸2嘅時候，落地撻可以話係「屈招」咁依家係大家冇體育精神（←講咗去邊....），抑或打緊「國際例」（點屈都得）呢？我個人認為咁樣玩好冇癮，咁黑手點睇呢？

祝早日加薪，勁升LEVEL！

讀者賤人駒上

讀者賤人駒：

1.哎吔！乜今期咁多人問啲水蛇春咁長嘅秘技㗎？係有得用FF7嘅主角古蘭特，但條件苛刻兼複雜，請睇番《GAME PLUS創刊號》秘技密室……真係唔好意思……

2.「那『儲×話』唔係貼士嚟㗎，喺工作嚟㗎，做完有錢收㗎，做完就無㗎啦！貼士？買馬咩！」唔知喺邊處走埋嚟嘅神之黃昏代答

3.多不勝數

4.哈！阿邊個攪緊個新專欄咪好似……

5.閣下太抬舉了，其實黑手還是「邊學邊做」的普通人而已。

6.唔，如果是普通投技，用後跳重腳吧！蔡寶奇的「旋風飛猿刺突」

和「飛翔空裂斬」可用空中擋，只要早過佢落地便可反擊；另一個方法就係「睇準佢回刺（轉方向）嗰下反擊」、另外一些特定人物有獨有的方法應付的，但礙於篇幅所限……

其實呢啲都係「機品」問題啫，可能香港人急功近利，為求勝利不擇手段啦！呢類情況都見唔少囉（尤其是比賽中），就算睇呀HAJIME同呀DIAS喺街玩《巴揸安》時都見過匿埋等夠鐘嘅戊利啦（佢哋都成日呻㗎）！其實自己盡咗力咪算囉，人地鍾意……（←我又講咗去邊....）

幕後黑手

PlayStation亞洲版VCD機?!

WATER DRAGON 先生：

你好！本人第二次由澳門來信快人說快話，不要唔等我問題。

1.PlayStation在何時推出亞洲版VCD機，這部機，質數會不會好過SEGA SATURN VCD機，這部VCD機大約多少錢，值不值得買？

2.PlayStation大約有幾多成機會推出64BIT機種。而外界傳出世嘉會推出64BIT機是不是屬實。

3.N64最近有沒有跌價，另外64DD大約幾錢。

4.但PlayStation推出SEGA FRONTIER後，你們會否像《FF VII》般推出完全攻略書或在GAME PLAYERS出流程攻略。

5.PlayStation版MOBILE SUIT GUNDAM機動戰士怎樣記錄。

6.為何貴刊介紹很少N64遊戲？

7.小弟看了一本GAME的美國情報（X-MEN VS STREET FIGHTER）PlayStation也有份，你對於這段情報可信程有多少。

8.小弟想問PlayStation遲一些推出現時卡通片四驅兄弟的遊戲是不是？如果係大約何時推出。

9.PlayStation出過很多隻顏色盒，哪一隻顏色盒較好，而藍色盒是不是日本製造的。

10.PlayStation的（真機械戰線）是不是類似新機械人大線F（？！）類型，大約何時推出。

11.PlayStation版的盜墓者有一個秘技選關為何教不到是不是貴刊年鑑登錯？如果沒登錯，可不可重頭講一次的方法？

12.哪一隻兩用主機大型杆桿製較好？

13.拳皇97街機何時推出，PlayStation的盜墓者2。大約何時推出？和怒首領蜂，紫炎龍，逆鱗彈有沒有機會在PlayStation推出？

14.PlayStation有什麼遊戲值得期待，大約略講？

我知道版位很貴，我希望可以在GAME PLAYERS上刊登。

祝：水龍先生財源廣

遊戲誌買到斷市

打機一日叻過一日

PlayStation 迷登鄧英傑上

PlayStation迷登鄧英傑：

1.有這麼一回事嗎？你不是指那「老反」機吧？

2.PlayStation（應說SONY公司才對？）會出後繼機種已肯定，但級數和推出日期則仍未知悉，詳情請留意本刊日後的報導吧！

3.現在N64已很便宜，64DD由於還未推出，所以不能回答。

4.這個嘛……

5.你指那一隻《GUNDAM》？

6.因為N64的遊戲本來就不多……

7.……難說，不過不大可能了吧？

8.就快了！等等吧！

9.若你不是用數十萬元的視聽器材來「打機」的話是沒有甚麼分別的。而事實上現在日本應該已沒有純粹在本土出產，沒有在海外加工的製品的了。

10.那是類似《VIRTIAL-ON》的3D對戰遊戲來的。

11.據了解是可行的啊……

12.抱歉不便作答……

13.嘩！咪咁心急至得㗎，留意遊戲誌嘛！

14.黑手最期待的……太多不能盡錄！

幕後黑手代答

想做日本聲優?!

幕後黑手前輩：

多謝你上次為我解答問題，今次又麻煩你了。

1.「SENTIMENTAL GRAFFIT」、「新世紀」（EVA）系列、「CAN CAN BUNNY」系列會否移植至PS？

2.「皇牌空戰2」中，「低高度突襲」一關裡那兩架停在機場的B-2在那裡？我找了很久都找不到。

3.為什麼遊戲誌沒有了「金手指指點點」？

4.若想報讀日本的聲優學校，要有何條件？

5.我在一些金手指刊物中，看見BIO HAZARD的密碼，輸入後發覺多了一罐「電油」，它有何用？（PS版）

6.GPM的攻略如此出神入化，到底是怎樣打的？

7.GPM有否想過設一專欄，專門介紹日本聲優？因本人是一各聲優迷，故望貴刊可考慮一下。

問題麻煩不已，亦多謝回答！

高見公人上

高見公人：

客咩氣呢，份內事嚟嘛！

1.前者有機會，後兩者嘛……

2.一開始便要保持在200高度以下，千萬不要給雷達發現，飛到機場跑道尾便可看到。

3.哎……這個……

4.每間學校收生標準都有少許不同，不過日語聽／講／看都要毫無問題；學歷方面最好有中六及日語一至二級能力試合格的程度。

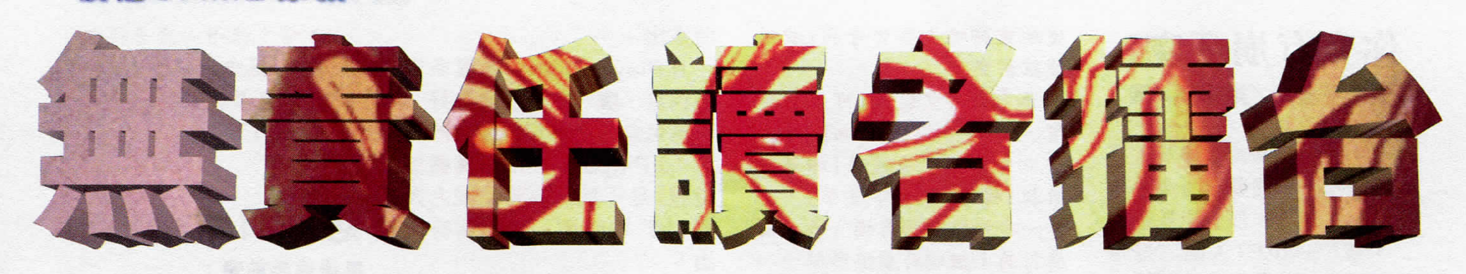
（2.4.鳴謝：山寺良牙）

5.余欲無言矣

6.哈哈，全仗攻略部諸君之功也！

7.好！多謝你的意見，已向編輯部反映。

幕後黑手



對超級機械人大戰F的感想

本來，這篇稿是由我姐姐神樂千鶴執筆的，但由於她玩過《超級機械人大戰F》（下簡稱《F》）後，情緒非常激動，（體腹瘋狂的血發作，有破壞任何物體的冲動！）故由小妹執筆，順便可以多賺D EXP。

本來《F》的提前推出，是萬千玩家的大喜訊（推遲後的提早，也不能説太開心。）但由於是分開兩編推出，無形中好似有D被騙錢的感覺，（尤其是玩過《F》後）不過，據BANDAI聲稱"由於《F》的內容比原定的多出很多，為了不希望出現消化不良的情況，製作公司決定分為上下兩編推出，而廠方更把完結編當作為《超級機械人大戰》的第十作，考慮加入新元素。"若以上的話屬實的話，對於喜愛機械人大戰系列的玩家當然是最好不過。（不過本人認為不要期望過高，我那靚靚神樂姐姐就由於對《F》希望過大，失望更大，所以在《KOF '97》中表現差了很多。）

入正題啦，在SS上推出的《F》，和以往在各機種上推出過的超級機械人大戰系列比較而言，可謂大失敗。

一開機，除了那副黑眼鏡仍在外，連OPENING都沒（代代都有，最新一代反而沒有），算了，正式進入遊戲，在主角設定方面，除了主角選擇多了一倍外，和《第四次》沒什麼不同。劇情是以《第四次》為原本的，加入了不少新情節和新機種（沒新點子那會有人買）。

故事開始，各位巡例閒談一會兒後，戰鬥開始。地圖基本上代代都是咁樣。移動是最常用指令，可移動範圍變成綠色，比較起前作的清濛為別，清晰不少。攻擊方面，跟以往一樣，選完武器就選目標（紅色範圍內），然後經過稍長的LOAD碟，便進入戰鬥畫面。畫面的確是精細了許多，尤其是打爆敵機時，敵機碎片發散做得幾好，總好過以前一團火球。但那支加了"剌"的LASER總是看不順眼。人物有幾種不同的表情，被擊中或攻擊敵人時會變化，而且戰鬥時人物都配了聲優，而且當一方攻擊完後，要LOAD一陣碟另一方才開始反擊，唔多夠流暢，修理裝置的使用變為獨立一項修理，值得一贊的是由有限殘彈數變回無限使用次數，而且還有EXP收，（搞到就算阿花唔打敵人，級數也同阿寶差不多。）一石二鳥，何樂而不修理。精神力方面要彈下，精神力越來越覺唔夠使，而且那好使好用的"幸運"慘被分解後，還增加了所需的精神力，搞到現在想得多EXP和MONEY都幾難。真是激氣，（氣力上升10點），我方機械人仍可"搭載"於母艦，過一個回合可回復部分HP和EP，及補給所有計殘彈的武器彈藥最大值，不過搭載的機器人的氣力就要下降10點。

音樂方面，雖然話代代都是那幾首，但都有多少改進的，有新機種加入，當然有新曲（如EVA）。攻擊時的音效無乜變，是D爆炸聲逼真了。

我方機械人的性能方面，《F》設計得比較強（尤其是EVA的加入），但改裝方面把最大改裝限度變為5，無形中縮小了機械人的力量，而且費用提高了很多（通貨膨脹？），而在地圖上又沒錢執，又不能多用"幸運"，而又成為一個大問題，而強化配件改變成因機種不同而可裝備不同的數量，得到配件方法由以前"地氈式搜索"變為擊倒轉定敵人便可得到，方便了不少。

敵人變強了，尤其是使徒的出現，使遊戲更有趣了，（我習慣不用EVA而用其他機械人打倒使徒的。）而敵人和NPC也比以往變聰明了不少，若我方有數部機進入有MAP砲敵人的範圍，敵人便會使用MAP砲，故要小心佈陣應戰，（敵我雙迢實力相若，才能更顯示出和考驗玩家的指揮能力。）

講一下其它功能；機械人大圖鑑仍然健在，不過要集齊100％恐怕要玩多幾次，機械人大事典，可以通過此物了解各登場人物的背景，音樂欣賞，有空不妨一聽。令我最激憤的是那個卡拉OK模式，那裡的歌真是奇短，比超任版的《第四次》中的卡拉OK要短一半，常常以為聽到高潮時便草草完結，給人到喉唔到肺的感覺，而且超任版《第四次》唱卡拉OK時的背景有很多屬於此歌的機械人使用華麗的必殺技互相過招，（最記得安藤正樹用風之魔裝機神最強的絕技一招把白河愁已變身的黑暗魔裝機神打了65535HP，一發KO的場面。）而在《F》中，想有稍微靚D的背景戰鬥都無，甚至有些歌背後的機械人一次火都沒開，真是大激氣了（精神力激怒，敵全員受損1000HP）。

總的來說，對《F》都是太過失望，現在唯有期望《完結篇》能做得好些。（祈禱吧！阿門！）

（初次出戰，請各位多指教。）

BY賁家濘

注：別問為什麼我和姐姐不同姓，這可是天大的秘密。

本人是一個SS機主，最初聽到〈F〉推出的時間，真係興奮不已，因為〈機械人大戰〉系列終於移植上SS機。

等到頸都長，隻GAME終於出。急不及待地買了回家。想看看那些新加入的要素有何突出吸引之處。玩過後，覺得整隻GAME包括新增的元素都有好有壞，不過整體上都沒有令本人失望。雖然仍未是完美之作，但相比之下，〈F〉絕對比以前推出的PS的〈S〉，SFC的〈第四次〉有過之而無不及。

首先，講講新加入的機體。本集未能擁有GUNBUSTER，伊迪安確是令人有點失望，無法目睹他們的威力，始終兩機都是〈F〉的一大賣點。但是EVA的加入，絕對令好像本人這樣的EVA迷感到異常興奮。因為自己可以控制到初號機等的三台機體的處殺敵，而且功擊時的招式，初號機的出擊畫面，暴走都會令人想起動畫中的各個情景。我想如果是EVA迷的話必會感

到。片外強大的攻擊力和防禦力都是隊中的一大力量。

跟著是武器改造那方面，雖然減少了可被改做的階段，但是本人並沒有覺得有何不妥，又或是能力被降而致遊戲性大減。（有某些人說）其實〈F〉和遲些的〈完結篇〉當中真是加入了不少實力非凡的機體，若然再加上大幅度的強化改造，隆巴納艦隊實在強得有點過份。

真是可以亂衝直撞地殺入敵陣，唔洗一陣又過一版，這樣的話，咪更加冇癮。

不過，有一點就是今集的機械人真是醜樣了少許，例如架之高達好像甩色一樣，希望在〈完結篇〉中能改善。超級機械人大戰連機械人也畫得不好，真是有點兒那個。但是，動畫和出擊片段仍尚算不錯。

最後關於新增的精神指令。本人覺得握毀敵機時，有時會幾難決定究竟是用幸運好抑或是努力好，始終金錢和經驗值很難只選其一，而且另一方面，亦很少角色能同時擁有曬這兩個指令。以致作最後一擊時，十分煩惱。

以上是本人的小小意見。雖然〈F〉中未能盡善盡美，但仍其望〈完結篇〉當中有更好的水準。

初號機的碇真嗣

《超級機械人大戰F》已推出一段日子，而本人的感覺只有一句－就是完全遷就現今人氣高的作品，例如《EVA》、《高達》。

首先，當希羅在中立時，若用阿寶攻擊他，阿寶居然「失準」，相反希羅可以輕易擊中他，而且可以一命嗚呼。如果以機師能力而言，阿寶勁過希羅「九條街」，相信不會有讀者反駁我這句說話。但在《F》中居然有此靈異事件。

其次，來自《G高達》的多蒙，藤原忍、甚至嘉美尤都比以前的《機械人大戰》「樣衰」，而多蒙的鼻十分尖，令人看到不自然。但《EVA》人物居然此原著畫得更美觀，尤其綾波麗（雖然我很喜歡她...）。老實說（以下是個人意見，可能令《EVA》迷不高興），EVA根本沒資格加入《機械人大戰》？真是不明白。

更失望的是，《0083》的哥奧比以前的更弱，很難提升LEVEL。可能大家不會將GP-03給予哥奧駕駛。在此時我想起一個「高達戰士」，他就是《08MS小隊》的斯羅，若大家有看《08MS小隊》都知道，他是一個很幸運，而且是一個反應不錯的駕駛員，他更有機會是「新類型人」呢！不過由於《08MS小隊》的人氣度不太高，所以她加入《機械人大戰》的機會亦不高。其實《08》都不錯呀......（弊！離題！）

儘管此GAME有以上缺點，但此GAME亦有不錯的地方，例如「幸運」和「努力」的分野，只有五階段的強化，這些都令《F》生色不少，至於《重戰機》、《聖戰士》、《高達》仍可作「前綫攻擊」，而《三一萬能俠》、《鐵甲萬能俠》也可以對付較「笨純」的BOSS。

總之，《F》雖然比以前的《機械人大戰》遜色不少，但仍可以算是一隻中上的遊戲。希望「眼鏡廠」可以「踏實」地做出各角色應有的能力，不希望再出《機械人大戰》時再有《EVA》「初期無敵」，《高達W》「絕對無敵」的事件來！

PS若EVA迷看到本文章而感到不滿，本人在此致萬二分歉意。

第08MS小隊隊長

斯羅．亞瑪達

教主話：好多謝各位來信發表對超級機械人大戰F的感想，至於本教主就一路都唔多滿意這個遊戲沒有把本教主最敬仰的機械人——叮噹加入，試想想叮噹用放大縮小槍，將使徒變細，你話幾好玩。希望在完結篇中會加入叮噹，同小飛俠！



教主又話：雖然唔知幾時先出到，但係隻《VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM》喺街機展已大出風頭，第日出咗街真係唔知會點；之但係而家呢類3D機械人對戰遊戲愈來愈多（例如PS嚟緊隻Z高達同N64隻REAL ROBOTS FINAL ATTACK），你哋又有乜感想同期望？家用機又好街機又好，即管來信發表下意見啦！（唔知第時會唔會有體感座倉呢？）
另外，仍然歡迎各位寄「超級機械人大戰F」的感想來。

第60期：
新VIRTUAL-ON及機械人格鬥遊戲的期望
文章截稿日期：10月21日
圖畫截稿日期：10月24日





BY : Wong Wing Mui

新GAME時間表



PlayStation

10月發售遊戲

16日	Wizard'sHarmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
	MOON	MOON	ASCII	5800日圓	RPG
	イバラード~ラピュタの孵蠡X	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	5800日圓	AVG
	競馬最勝の法則'97 Vol.II~TOHIT~	競馬最勝之則'97 Vol.II	SHANGLY LA	5700日圓	SPT
	卒業VACATION	卒業VACATION	每日COMMUNICATION	5800日圓	SLG
20日	アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	5800日圓	STG
23日	プロレス戦国伝HYPER TAGMATCH (仮称)	職業摔角戰國傳HYPER TAG MATCH (暫名)	KSS	5800日圓	SPT
	USネイビーファイターズ	U.S. NAVY FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奥武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	プロジェクト・ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	5800日圓	ACT
	Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	どきどきシャッターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	PUZ
	ワールド・ネバーランド~オルルド王国~	WORLD NEVERLAND	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	スターイープ	STAR SWEEP	AXELA	5800日圓	PUZ
	マジカルドロップIII~よくばり特大号!~	MAGICAL DROPS III~欲望特別號~	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	ナムコミュジアムアンコール	NAMCO博物館ENCORE	NAMCO	5800日圓	ETC
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
下旬	聖刻1092操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092操兵伝 限定版(仮面付き)	聖刻1093 操兵傳 限定版(付送面具)	YUTAKA	9800日圓	RPG
	i miss you.	i miss you.	COMPILE	1980日圓	ETC
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	Parlor!Por2パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!Pro2彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	ETC
	BATTLE FORMATION	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG
10月	デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	6800日圓	STG
	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT

11月發售遊戲

6日	可変走攻ガンバイク	可變走攻 GUN BIKE	SME	5800日圓	STG
	アイルトン・セナ カートデュエル 2	冼拿小型賽車 2	GAPS	5800日圓	RAC
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	「10101」"WILL" The Starship	"[10101]""WILL""The Starship"	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	グランストリーム伝紀	GRAND STREAM傳紀	SCE	5800日圓	RPG
	パズルボブル3DX	PUZZLE BUBBLE 3DX	TAITO	4800日圓	PUZ
	ブラッディロア	BLOODY ROAR	HUDSON	5800日圓	FIG
	ツタンカーメンの謎~アンク~	傳説幪面人之謎	REI	6800日圓	AVG
13日	トラ!トラ!トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZURE DREAMS	KONAMI	5800日圓	ETC
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	5800日圓	ETC
20日	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	5800日圓	ETC
	コナミアンティークス~MSXコレクションズ vol.1 (仮称)	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.1~ (暫名)	KONAMI	4800日圓	ETC
	リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
	ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	5800日圓	SLG
	まじかるで~と ドキドキ告白大作戦	魔法約會 心跳告白大作戰	TAITO	5800日圓	ETC
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	4800日圓	ETC
	ハークスアドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	セロファーンズ	CELL FANS	NINE LIFES	4200日圓	ETC
27日	SIDEWINDER 2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	GUNTU WESTERN FRONT JUNE, 1944	"GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944"	ELECTROCOIN JAPAN	5800日圓	STG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS 2	SCE	5800日圓	ARPG
	アサンシア~魔杖の呪縛~	亞煞西亞~魔杖之呪縛~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	HYBRID	HYBRID	SPS	5800日圓	STG
	竜機伝承~DRAGOON~	龍機傳承~DRAGOON~	KSS	5800日圓	RPG
	信長の野望・将星録	信長之野望 將星錄	光榮	9800日圓	SLG
	ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~	KONAMI	5800日圓	RAC
	HAPPY HOTEL	快樂酒店	東北新社	5800日圓	SLG
	デアデビル ダービー	DARE DEVIL DARBY	HARVEST ONE	5800日圓	RAC
	加藤一二三 九段 将棋倶楽部	加藤一二三九段 將棋俱樂部	HECT	4800日圓	TAB
上旬	CALCOLO~カルコロ!おちものシューティング~	CALCOLO	GRAVE	4800日圓	PUZ
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
下旬	グランツーリスモ	GRAND TOURISM	SCE	5800日圓	RAC
	ドミノ君をとめないで	骨牌先生	ARTDINK	5800日圓	ACT
	サイバーボッツ	CYBERBOTS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
11月	ウォークラフトII:ダークサーガ	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	6800日圓	SLG
	ザ・心理ゲーム 3	心理遊戲 3	VISIT	5800日圓	TAB
	実戦パチスロ必勝法!5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	5800日圓	ETC
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	伸縮対戦 It's a のに~!	伸縮對戰	TMF	價格未定	PUZ
	ガャロップレーサー2	GALLOP RACER 2	TECMO	5800日圓	RAC
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ドラゴンビート~レジェントオブピンボール~	DRAGON BEAT~波子機傳説~	MAP JAPAN	5800日圓	TAB

12月發售遊戲

4日	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	4800日圓	ACT
	エージェント・アームストロング~秘密指令大作戦~	AGENT ARM STRONG~秘密指令大作戰~	V NET	4800日圓	STG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	平成棋院	平成棋院	GAMEBANK	價格未定	TAB
	キングオブプロデューサー	KING OF PRODUCER	GMF	6800日圓	SLG
	パネルクイズアタック 25	PANEL QUIZ ATTACK 25	富士通PC SYSTEM	5800日圓	ETC
11日	マリア~君たちが生まれた理由	瑪莉亞	AXELA	6800日圓	ETC
	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~	真愛物語~記着我的心~	ASCII	3800日圓	SLG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	5800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
12日	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	5800 日圓	RAC
21日	ダービーマネジメント	打啤MANAGEMENT	KSS	5800日圓	SLG
24日	SPACE ADVENTURE THE PSYCHOGUN Vol.1	哥布拉 魔幻鎗 Vol.1	SCE	2000日圓	ETC
	SPACE ADVENTURE THE PSYCHOGUN Vol.2	哥布拉 魔幻鎗 Vol.2	SCE	2000日圓	ETC
25日	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	蒼穹紅蓮隊 黃武出擊	DATA EAST	5800日圓	STG
上旬	オレっ!トンバ	我是東巴!	WOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
中旬	クラシックロード 優駿2(仮称)	優駿2(暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
下旬	クラッシュ・バンディクー2(仮称)	CRUSH BANDICK 2 (暫名)	SCE	價格未定	ACT
12月	ロスト・ワールド ジュラシックパーク	迷失世界 侏羅紀公園	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	エイブ・ア・ゴーゴー	ABE a GO GO	GAMEBANK	5500日圓	ACT
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	SANKYO FEVER実機シミュレーション Vol.2 (仮称)	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2 (暫名)	TEN研究所	5800日圓	ETC
	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	BANDAI	6800日圓	ACT
	A5 A列車で行こう5	A5	ARTDINK	6500日圓	SLG
	スペクトラルタワー〒	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	5800日圓	SPT
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	プリズナー オブ アイス~邪神降臨~	PRINSONER OF ICE~邪神降臨~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	名車列伝Greatest 70's	名車列傳 GREATEST 70's	EPOCH社	5800日圓	RAC
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ロックマンDASH	洛克人DASH	CAPCOM	5800日圓	AVG
	AI将棋	AI將棋 2	SOFTBANK	價格未定	TAB
	維新の嵐	維新之嵐	光榮	6800日圓	SLG
	ハイパーオリンピック イン ナガノ	超級長野奥運會	KONAMI	價格未定	SPT
	必殺パチンコステーション2	必殺彈珠機STATION 2	SUNSOFT	4900日圓	ETC
	サイドバイサイドスペシャル	SIDE BY SIDE SPECIAL	TAITO	5800日圓	RAC
	電車でGO!	電車 GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	チョロQ ジェットレインボーウィングス	Q版賽車 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姫傳承ANGEL EYES	TECMO	5800日圓	FIG
	ロマックス	LOMAX	TOMY	4800門圓	ACT

	マジカル頭脳パワー!!PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	機動戦士Ζガンダム	機動戰士Z高達	BANDAI	價格未定	ACT
	CRITICAL BLOW	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	学校を作ろう!!	製造學校!!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	クロック!パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	6800日圓	RPG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	ボンバーマンワールド	BOMBERMAN WORLD	HUDSON	價格未定	ACT

97年發售預定遊戲

97年秋	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	G・O・D pure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	あいたくて~your smiles in my heart~おしえてのダイアリー(仮称)	想見你(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
	ひっとばっく(仮称)	HIT BACK(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
97年冬	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ(仮称)	DIGITAL ART COLLECTION(暫名)	IMAGINEER	2980日圓	ETC
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	7900日圓	AVG
	ひざの上の同居人/キティオンザラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	僕のプリンセス迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	公道最速伝説 頭文字D	公道最速傳説 頭文字D	講談社	價格未定	RAC
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	價格未定	RPG
	チョコボの不思議なダンジョン	陸行鳥之不可思議DUNGEON	SQUARE	價格未定	RPG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	ACT
	COMPLETE SOCCER On side	COMPLETE SOCCER On side	Tears	價格未定	SOC
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~(仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	ネオリュード 2	NEONUDE 2	TECNO SOFT	5800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	将棋最強3	將棋最強 3	魔法	價格未定	TAB
	幻世虚構 精霊機導弾	幻世虚構 精靈機導彈	SCE	5800日圓	STG
97年	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説幪面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	イメージファイト&Xマルチプライアーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ワンダー3 アーケードギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	チューニングファクトリー	TUNING FACTORY	元氣	價格未定	RAC
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	風のクロノア~door to phantomile~	風之古洛羅亞	NAMCO	價格未定	RPG
	ノエル	NOeL	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

1月下旬	ネクタリス(仮称)	NEKUTARISU(暫名)	HUDSON	價格未定	SLG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
1月	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	OPTIONチューニングカーバトル(仮称)	OPTION TURNING CAR BATTLE(暫名)	MTO	5800日圓	SLG
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	キョロちゃんの大冒険(仮称)	基洛之大冒險(暫名)	TOMY	5800日圓	ACT
	湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
2月5日	ユニバーサルナッツ	UNIVERSIAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
2月26日	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
2月	激突!!スキーバトル(仮称)	激突!!滑雪戰鬥(暫名)	I'MAX	價格未定	SPT
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	テナント ウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	The Legend of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	英雄傳説III	GMF	5800日圓	RPG
3月中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
3月	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
4月	The Legend of Heroes- 英雄伝説1&2- ドラゴンスレイヤー(仮称)	英雄傳説 1&2(暫名)	GMF	5800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
5月	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
6月	The Legend of Heroes IV- 英雄伝説4- 朱紅い雫(仮称)	英雄傳説IV(暫名)	GMF	5800日圓	RPG
98年春	快刀乱麻	快刀亂痲	IMADIO	價格未定	ACT
	ガーディアンリコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	Screamer 2(仮称)	Screamer 2(暫名)	Tears	價格未定	RAC
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	バウンティソード・セカンド(仮称)	BOUNTY SWORD SECOND(暫名)	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	聖龍伝説~外伝~	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	ボカンですよ	我是一隻母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢(仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	クーリエ・クライシス(仮称)	CREATE CRISIS(暫名)	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ヒロインドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	悠久幻想曲2(仮称)	悠久幻想曲2(暫名)	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	價格未定	不詳
98年夏	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ!究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	卒業III~Wedding Bell(仮称)	卒業III~Wedding Bell(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	トランスフォーマービーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	究極クイズ こたえてプリーズ	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧スクープザキッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック C.C.&ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C.&羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~(仮称)	七英雄物語(暫名)	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	不詳

發售日未定遊戲

L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
星で発見!!たまごっち(仮称)	在星上發現!TAMAGOCHI	BANDAI	價格未定	SLG
Guilty Gear	GUILTY GEAR	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄惨(仮称)	厄慘(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
魔紀行(仮称)	魔紀行(暫名)	ACTIVE ART	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
ファンタステック・フォー	FANTASTIC FOUR	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB

シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project〈YAKATA〉	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
東京魔人学園剣風帖（仮称）	東京魔人學園劍風帖（暫名）	ASMIK	價格未定	SLG
コマンド＆コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
ＳＮＫファン‐ＣＤ餓狼伝説編（仮称）	SNK FAN-CD 餓狼傳説編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
Ｂｕｓｔ ＡＭｏｖｅ	Bust A Move	ENIX	價格未定	ACT
ＥＧＧＳ ＯＦ ＳＴＥＥＬ（仮称）	EGGS OF STEEL（暫名）	ENIX	價格未定	ACT
ＡＳＴＲＯＮｏＫＡ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
スターオーシャン The Second Story	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー ２１	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
ＦＬＹ（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ＣＨｉＬＬ	CHiLL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
ダンジョン＆ドラゴンズコレクション（仮称）	D & D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
ＮＨＬ オープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンＸ	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
ＮＡＰ・ＮＡＰ	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	遊戲日本史～天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
実況 Ｊリーグウイニングイレブン３	實況日本職業足球聯賽 WINNING ELEVEN 3	KONAMI	價格未定	SOC
ＮＢＡ パワーダンカーズ３	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	價格未定	SPT
コントラ～レガシー オブ ウォー～	魂斗羅～戰爭的遺產～	KONAMI	5800日圓	STG
ジャージーデビル（仮称）	JUDGE DEVIL（暫名）	KONAMI	5800日圓	ACT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル２（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブリーディング スタッド２（仮称）	BREATHING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークン ヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
幻想水滸伝 ２	幻想水滸傳 2	KONAMI	價格未定	RPG
実況アメリカンベースボール（仮称）	實況美國棒球（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
新体験３Ｄ アクション（仮称）	新體驗3D ACTION（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
ＤＯＯＰＥＲＳ	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
ＦＥＮＳＥＲ	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
ＧＲＵＤＡ	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
ＰＲＯＪＥＣＴ ＣＨＡＯＳ	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	價格未定	SLG
Ｂｕｃｋｌｅ Ｕｐ！	Buckle Up!	SHANGLY LA	6600日圓	ACT
いくぜ！ぶたゲー～牧場の王様～（仮称）	牧場之王（暫名）	SHANGLY LA	6600日圓	SLG
３Ｄロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
バーチャルリモコン（ヘリポートト）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
ＮＦＬ ＧＡＭＥ ＤＡＹ（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごＤＥパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック１９５０アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
ＡＤＶＡＮＣＥＤ Ｖ．Ｇ．２	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
ＢＯＵＮＤＹ ＡＲＭＳ	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
ＤＥＡＤ ＯＲ ＡＬＩＶＥ（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
マイクロマシーンズ	MICRO MACHINES	NAMCO	價格未定	RAC
鉄拳３	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL～新裝大開店～	NEXT STONE	6800日圓	ETC
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
マス・デストラクション～お父さんにもできるソフト～	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
ＬＩＰＲＯＳ（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン～亜人伝～（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
ＲＡＹＭＡＮ２（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Ｑ	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
ＪＵＭＰ ＫＩＤ（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
エイフ（仮称）	APE（暫名）	SOFTBANK	價格未定	ACT
ＮＯｅＬ ２（仮称）	NOeL 2（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	SLG
ときめきメモリアル～forever with you～（ザ・ベスト）	心跳回憶(THE BEST)	KONAMI	價格未定	SLG
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
Ｔ‐ ＭＥＫ（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
Ｅ‐ ｔｕｄｅ（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
ＫＩＮＧ ＯＦ ＧＡＭＥＳ（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
ＯＶＥＲ ＤＲＩＶＩＮ’２	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパーク the フィッシュ～ブクブクダイバー～	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
ＶＩＰＥＲ（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップＰＬＵＳ１（仮称）	MAGICAL DROP PLUS 1 !（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきボヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
ＮＨＬ ＦＡＣＥ ＯＦＦ（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々～劇場版	天仙娘娘～劇場版～	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	E3 STUFF	價格未定	SPT
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ボトムオブザナインズ２（仮称）	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	SPT
オーバードライビンスカイラインメモリアル	OVER DRIVING SKYLINE MEMORIAL	EA VICTOR	5800日圓	RAC

SATURN

10月發售遊戲

16日	ジーベクター	G-VECTOR	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	タクティカルファイター（仮称）	TACTICAL FIGHTER（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
23日	ロストワールド	迷失世界 侏羅紀公園	SEGA	5800日圓	STG
	全日本プロレス featuring Virtua	全日本摔角 featuring Virtua	SEGA	5800日圓	SPT
	ぱすてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
	仮面ライダー 作戦ファイル１	幪面超人 作戰FILE 1	東映VIDEO	6800日圓	ETC

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	銀河英雄伝説ｐｌｕｓ	銀河英傳說plus	德間書店	5800日圓	SLG
	スティーブスロープスライダーズ	STEEP SLOPE SLIDERS	PACK IN SOFT	5800日圓	RAC
	落ちゲー・デザイナー作ってポン！	做個墜落遊戲！	PACK IN SOFT	5800日圓	PUZ
	ミントン警部の捜査ファイル道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG
30日	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	BLUE BREAKER	HUMAN	6200日圓	RPG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	5800日圓	TAB
	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	SEGA AGES / COLUMES COLLECTION	SEGA	4800日圓	PUZ
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	レイヤーセクションII	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	5800日圓	STG
下旬	ＲＯＮＤＥ（ロンド）	RONDE	ATLUS	6800日圓	SRPG
10月	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	IMAGINEER	6800日圓	SLG

11月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
6日	チーム運営シミュレーションFormula Grand Prix 1997	車隊經營模擬 Formula Grand Prix 1997	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
	ツタンカーメンの謎～アンク～	傳說幪面人之謎	REI	6800日圓	AVG
13日	サクラ大戦 蒸気ラジオショウ	櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW	SEGA	4800日圓	SLG
	蒼空の翼～GOTHA WORLD～	蒼空之翼～GOTHA WORLD～	MICRONET	6800日圓	ETC
	ザ・スターボウリング	THE STARBOWLING	YUMEDIA	6800日圓	SPT
	プロ麻雀極S（サターンコレクション）	職業麻雀 極S	ATENA	2800日圓	TAB
	テラファンタスティカ（サターンコレクション）	TERRA PHANTASTICA	SEGA	2800日圓	SLG
	機動戦士ガンダム（サターンコレクション）	機動戰士高達	BANDAI	2800日圓	ACT
	テトリスS（サターンコレクション）	俄羅斯方塊S	BPS	2800日圓	TAB
	Sword＆Sorcery（サターンコレクション）	Sword & Sorcery	MICROCABIN	2800日圓	RPG
15日	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
20日	ブラドルＤＩＳＣ ＶＯＬ．７ 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	Ｊリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	日本職業足球聯賽創造職業球會2	SEGA	5800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	6800日圓	SLG
27日	SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL．2	SEGA AGES / 心願SELECTION	SEGA	4800日圓	ETC
	ガイア・ブリーダー	GAIR BLEEDER	ASPECT	5800日圓	SLG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	6800日圓	AVG
	X-MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王(連4M擴展RAM卡)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	VENDAL HEARTS～失去了的古代文明～	KONAMI	4800日圓	RPG
	ブラドルＤＩＳＣ ＶＯＬ．８ 古川恵実子	偶像DISC VOL.8 古川惠美子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	メッセージ・ナビ	MASSAGE NAVY	SIMS	2800日圓	ETC
	セガツーリングカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	5800日圓	RAC
	馬なり１ハロン劇場	這是馬 1個栗子劇場	MICRONET	5800日圓	SLG
下旬	ネクストキング 恋の千年帝国	NEXT KING戀之千年帝國	BANDAI	6800日圓	TAB
	ネクストキング 恋の千年帝国 初回限定版	NEXT KING戀之千年帝國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	TAB
11月	ウォークラフトII：ダークサーガ	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	デビルサマナー～ソウルハッカーズ～	惡魔全書～SOUL HACKER～	ATLUS	6800日圓	RPG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	センチメンタル グラフティ 初回限定2枚組版	SENTIMENTAL GRAFFITI 初回限定2枚組版	NEC INTERCHANNEL	7500日圓	SLG
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
	ZERO DIVIDE- THE FINAL CONFLICT-	ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-	ZOOM	價格未定	FIG
	ＴＩＬＫ～青い海からきた少女	TILK～碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定變CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ＧＲＡＮＤＲＥＡＤ	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG

12月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
4日	この世の果てで恋を唄う少女ＹＵ－ＮＯ	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	コットン２	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	5800日圓	STG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ポーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	ブラドルＤＩＳＣ ＶＯＬ．９ 永松恵子	偶像DISC VOL.9 永松惠子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
	銀河お嬢様伝説ユナ３	銀河公主傳說 3	HUDSON	價格未定	AVG
	ＳＡＶＡＫＩ	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
	デジグマックナイト～アートコレクション～	DESIGE MACNIGHT-ART COLLECTION-	增田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	デジグラッセン～アートコレクション～	DESIGE RISEEN-ART COLLECTION-	增田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
11日	マリア～君たちが生まれた理由～	瑪莉亞～你們生存的理由～	AXELA	6800日圓	ETC
	ブラドルＤＩＳＣ ＶＯＬ．１０ 真崎麻衣	偶像DISC VOL.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000日圓	ETC
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	美少女花札紀行みちのく秘湯恋物語Special	美少女花札紀行 秘湯戀物語Special	FOG	5800日圓	SLG
	悠久の小箱	悠久之小箱	MEDIAWORKS	2980日圓	ETC
18日	ユニバーサルナッツ	UNIVERSAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ウルトラマン図鑑２	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
	ブラドルＤＩＳＣ ＶＯＬ．１１ 広瀬真弓	偶像DISC VOL.11 廣瀨真弓	Sada Soft	3000日圓	ETC
	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	亞路嘉拿戰記	PAI	價格未定	SLG
25日	放課後恋愛クラブ 恋のエチュード	放課後戀愛CLUB	SUNSOFT	6300日圓	SLG
	放課後恋愛クラブ 恋のエチュード 初回限定版	放課後戀愛CLUB 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
上旬	反射でスパーク！	反射SPARK	SIEG	5800日圓	ACT
中旬	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	價格未定	ACT
下旬	ファーランドサーガ（仮称）	FARLAND SAGA（暫名）	TGL	6800日圓	SRPG
12月	ＳＯＮＩＣ Ｒ（仮称）	SONIC R（暫名）	SEGA	5800日圓	ACT
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	悪魔全書（仮称）	惡魔全書2（暫名）	ATLUS	價格未定	ETC
	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士	瑪莉工作室	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト 限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	プリズナー オブ アイス	PRINSONER OF ICE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	水滸伝 天導一〇八星	水滸傳 天導一零八星	光榮	7800日圓	SLG
	ＧＴ２４	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
	スーパーバイアドベンチャードキドキナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	價格未定	AVG
	Ｗｉｚａｒｄｒｙネメシス（仮称）	巫術NEWESIS（暫名）	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	シャイニング・フォースIII シナリオ１（仮称）	SHINING FORCE III SCENARIO.1（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	アルカナ・ストライク	ALKANA STRIKE	TAKARA	價格未定	TAB
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	ジュンクラシック ｅ．ｃ．＆ロペ倶楽部	JUN CLASSIC e.c.&洛比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	SANKYO FEVERシリーズ（仮称）	SANKYO FEVER SERIES	TEN研究所	價格未定	ETC
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	6800日圓	SLG
	サターンボンバーマンファイト（仮称）	SATURN BOMBERMAN FIGHT（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
	Ｒ？ＭＪ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
	速攻生徒会（仮称）	速攻生徒會（暫名）	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol．2	SANKYO FEVER 實機模擬 Vol.2	TEN研究所	5800日圓	SLG
	ＵＮＯ ＤＸ（仮称）	UNO DX（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	TAB

97年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
97年秋	サウンドノベルツクール２	音樂小說創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	実況Ｊリーグサッカー	實況日本職業足球	KONAMI	價格未定	SOC
	ＤＪ Ｗａｒｓ	DJ Wars	SPIKE	5800日圓	ETC
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦連接TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	ＨＯＰ ＳＴＥＰ あいどる（仮称）	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
97年冬	プリンセスクラウン	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	宇宙のランデヴー～ＲＡＭＡ～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	價格未定	AVG
	頭文字Ｄ（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	價格未定	RAC
	バーニングレンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ETC
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	スーパーロボット大戦Ｆ 完結編	超級機械人大戰F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ジャングルパーク～サターン島～	JUNGLE PARK～SATURN島～	BNG JAPAN	4800日圓	ACT
	マス・デストラクション～おなえにもできるソフト～	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
97年	Ｗｉｚａｒｄ'ｓ Ｈａｒｍｏｎｙ２	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	音楽ツクールかなでーる２	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	イメージファイト＆Ｘマルチプライ／アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー３／アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ＡＺＥＬ パンツァードラグーンＲＰＧ	AZEL-PANZER DRAGOON RPG（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
	プロ野球チームもつくろう！	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	究極タイガーII ＰＬＵＳ	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナ３～ライトニング・エンジェル～	銀河公主傳說 3～電光天使～	HUDSON	價格未定	AVG
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波JACK（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT

98年發售預定遊戲

月	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1月	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	魔法少女プリティサミー〜ハートのきもち〜	魔法少女PRETTY SAMI〜心之感覺〜	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	卒業アルバム（仮称）	卒業ALBUM（暫名）	小學館PRODUCTION	3800日圓	SLG
	ダンジョン・マスターネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
2月	テナントウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	TAB
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	價格未定	AVG
	慟哭そして…	慟哭 之後…	DATA EAST	價格未定	AVG
4月	探偵神宮寺三郎〜夢のおわりに〜	偵探神宮寺三郎〜向夢之終結〜	DATA EAST	價格未定	AVG
98年春	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	制服〜HIGH SCHOOL COUNTDOWN〜	AROMA	價格未定	SLG
	WORLD SOCCER RPG（仮称）	WORLD SOCCER RPG（暫名）	ENIX	價格未定	SRPG
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
	サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースIIIシナリオ2（仮称）	SHINING FORCE III SCENARIO 2（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	白き魔女 もうひとつの英雄伝説	白色魔女－再一個的英雄傳說	HUDSON	6800日圓	RPG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願〜Gal Act Heroism〜	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	悠久幻想曲2（仮称）	悠久幻想曲2（暫名）	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースIIIシナリオ3（仮称）	SHINING FORCE III SCENARIO 3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
98年	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	LOOSE（仮称）	LOOSE（暫名）	SIEER PIONEER	價格未定	RPG
	卒業III〜Wedding Bell	卒業III〜WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
英雄戦記〜THE SEVEN HEROES & CINDERELLA〜	英雄戰記〜THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
SNKファン CD 餓狼伝説編（仮称）	SNK-FAN CD 餓狼傳說編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
フレンズ〜青春の輝き〜	FRIENDS〜青春的光輝〜	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
モンスターメーカー〜ホーリーダガー	MONSTER MAKER〜HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
CHILL	CHILL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	價格未定	STG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	價格未定	FIG
雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2（仮称）	魔劍美神ROYAL 2（暫名）	角川書店	價格未定	SRPG
ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街霸(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
ヴァンパイアセイヴァー	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション（仮称）	D＆D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持博一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持博一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFONII（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	價格未定	STG
ワイプアウトXL	WIPEOUT XL	GAMEBANK	價格未定	RAC
ゲーム日本史〜天下人秀吉と家康〜	遊戲日本史〜天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ〜レガシー オブ ウォー〜	魂斗羅〜戰爭之遺產〜	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	惡魔城 X〜月下之夜想曲〜	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
実況パワフルプロ野球'97（仮称）	實況POWERFUL職業棒球'97開幕版（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
3Dボットシューティング『ダブロー・イ・ゼロウ』（仮称）	3D機械人射撃（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
E-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝（仮称）	東京立身出世傳（暫名）	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
パチンコホール〜新装大開店〜	PACHINKO HALL〜新裝大開店〜	NEXT STONE	6800日圓	ETC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
たまごっち（仮称）	TAMAGOCHI（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
機動戦士ガンダム〜ギレンの野望〜	機動戰士高達〜基力之野心〜	BANDAI	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
かもめ大作戦〜女神たちのささやき〜	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
麻雀学園祭	麻雀學園祭	MAKE SOFTWARE	6800日圓	TAB
麻雀学園祭 秘CD付き初回限定版	麻雀學園祭・秘 付送CD初回限定版	MAKE SOFTWARE	8800日圓	TAB
フルカウル三國スーパーファクトリー for SEGANET	超的三國工廠 for SEGANET（MODEM專用）	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
スタートリング オデッセイ1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング オデッセイ2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング オデッセイ3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼阿姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜馬拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V.R.麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ！	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN（コンビニ専用）	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ＆クロード（仮称）	菲亞羅與古羅領（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution（仮称）	瞳Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA- 恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコード	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール'96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG

	プラドルＤＩＳＣコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	クローズ（仮称）	CLOSE（暫名）	ATENA	5800日圓	不詳
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	卒業Ｓ（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC

N64

10月發售遊戲

24日	Ｊリーグイレブンビート1997	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	6980日圓	SOC
下旬	ぷよぷよ SUN 64	PYOPYO SUN 64	COMPILE	價格未定	PUZ
	HEIWAパチンコワールド64	和平彈珠機世界 64	SHOUEI SYSTEM	8500日圓	ETC

11月發售遊戲

28日	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	ファミスタ６４	FAMISTA 64	KONAMI	6800日圓	SPT
中旬	プロ麻雀　極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	價格未定	TAB
下旬	飛龍の拳シイン（仮称）	飛龍之拳TWIN	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
11月	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	7800日圓	ACT
	６４大相撲	64大相撲	BOTTOM UP	7980日圓	SPT

12月發售遊戲

5日	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	6980日圓	RAC
12日	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	6980日圓	ACT
上旬	64で発見!!たまごっちみんなでたまごっちワールド	64 TAMAGOCHI WORLD	BANDAI	6800日圓	SLG
12月	スノボキッズ	SNOWBAL KIDS	ATLUS	7900日圓	SPT
	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	遥かなるオーガスタMASTER'98	遙遠哥爾夫球 MASTER'98	T&E SOFT	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG

97年發售預定遊戲

冬	バーチャルプロレスリング64	VIRTUAL職業摔角擂台64	ASMIK	價格未定	SPT
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	キラッと解決！64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	シムシティ2000（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	スノースピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	價格未定	RAC
	ファイティングカップ（仮称）	FIGHTING CUP（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	超空間ナイタープロ野球キング2（仮称）	超空間NIGHTER職業棒球王2（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	亞烏與亞蘭 炎之大挑戰	HUDSON	價格未定	不詳
	新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
97年	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	パチンコワールド６４	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	F- ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名）	任天堂	價格未定	ARPG
	バンジョー・カズーイ	BANJO-KAZOOIE	任天堂	價格未定	ACT
	ヨッシーアイランド６４	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

98年1月	忍たま乱太郎１・２・３（仮称）	忍者亂太郎123（暫名）	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
98年3月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	不詳

	ラストレジオンＵＸ（仮称）	最後軍團UX（暫名）	HUDSON	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ウェインガレツキー３Ｄホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
NBA IN THE ZONE'98	NBA IN THE ZONE'98	KONAMI	價格未定	SPT
ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Ｊリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
実況パワーフルプロ野球5（仮称）	實況力量棒球5（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
ランボルギーニ６４	林寶堅尼64	TAITO	價格未定	RAC
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ＭＯＴＨＥＲ３（仮称）	MOTHER3（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 64（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ポケットモンスター６４（仮称）	POCKET MONSTER 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ボディ　ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
マリオペイント６４（仮称）	MARIO PAINT 64（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
スペースダイナマイツ（仮称）	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
ランホルキーニ６４	RUN HORKINI	TAITO	價格未定	不詳
雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
新・格闘～バトルダンサーズ（仮称）	新格鬥BATTLE DANCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
Ｊリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	7500日圓	SOC
ストラグルハード（仮称）	STRUCKLE HEART	IMAGINEER	價格未定	ACT
３Ｄ格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG

超級任天堂

97年發售預定遊戲

11月	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980日圓	AVG
97年	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT

發售日未定遊戲

ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

10月發售遊戲

30日	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	拳皇97（CD-ROM）	SNK	6800日圓	FIG

發售日未定遊戲

パルスタープラスト	PULSE STAR 2（卡帶）	SNK	價格未定	STG
パルスタープラスト	PULSE STAR 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（卡帶）	SNK	價格未定	FIG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG



網上SITE遊記

開張三月，400,000人參觀

http://www.elf-game.co.jp



ELF的網頁非常本事，開張只是兩、三個月，就已經有400,000人前來參觀。網頁本身不算大，但勝在內容夠豐富。有ELF NEWS、新製品情報、作品LINE UP、對談等不同部份，更有遊戲主角對話的聲音檔下載。但相信最受歡迎的都應該是ELF美術館了，皆因有特別WALLPAPER贈送，《遺作》、《下級生》、《YU-NO》等大作可供選擇，還有《下級生》的電視廣告下載。網頁每逢星期五更新，若對ELF的新動向特別有興趣，此網頁實在不容錯過。



觀光點A：ELF NEWS！

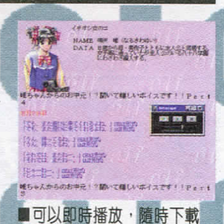
這裡有ELF的各項新資訊，包括各款遊戲的開發情報及發售公布，作品漫畫化、動畫化的最新消息，亦有新推出的TRADING CARD、海報等周邊商品快訊。



■新消息一次看過夠

觀光點B：COMPUTER SOFT

「新製品情報」中，電腦GAME的數量未算太多，內容卻非常充實。介紹《同級生2》的篇幅最為豐富，除了有開發人員的「Q＆A」外，更有鳴澤唯的WAV／AIF聲音檔共十多款，歡迎隨便試聽、DOWNLOAD均可。



■可以即時播放，隨時下載

觀光點C：GOODS介紹

所謂商品（GOODS），其實是指ELF以往至今，與及將來推出的遊戲，還有各式景品、電腦軟件等都在包含範圍之內。大至等身大的枕頭，小至迷你心口針，可謂包羅萬象，應有盡有。但價錢就……



■連「八十八學園」制服都有

觀光點D：ELF MUSEUM

甫一踏進美術館，《遺作》WALLPAPER立刻送上，分4款SIZE為「640×480」、「800×600」、「1024×768」及「1280×1024」。接下來的是《下級生》的電視廣告片，歡迎下載。更有CM精選插畫，一套四款，同樣免費。

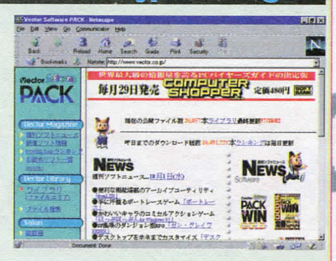


■《YU-NO》艷照一大張

精心SITE選

漫畫天國 www.zdnet.co.jp/manga

網上雜誌「ZDNet」（日文版）將於11月7日起每週連載ONLINE漫畫，名為「WEBMANG」。內容全部CG製作，有靜止畫，更有動畫。亦已邀得多位漫畫家參與，包括有「犬狼傳說」的作者藤原フムイ，相信會非常吸引。熱切期待！



另類軟件集中地 www.vector.co.jp

「VECTOR SOFTWARE PACK」絕對是一所全天候自製軟件庫。這裡網羅的不但有一般常用Share/Freeware，更特別的是各式五花八門自製軟件，如模型製作、星座占卜、日語學習、山岳地圖、健康之道等，更有作者解說，可謂設想周到。







■《遺作》WALLPAPER共分四款不同大小選擇



■《下級生》廣告時間











我的女神圖畫集



生產商	：講談社
遊戲性質	：ETC
容量	：CD-ROM
系統需求	：日文WIN95

鍾愛<我的女神>的朋友絕對滿足之作，這圖畫集輯錄了不少「女神」原畫，共有八位女角色，每位女角色約有30張圖畫。雖然説是對應J-WIN95，但由於大部分都以圖像為主，文字較少，所以大家亦可以放落中英版WIN95執行。

執行之後，首先看到烏璐、貝璐和絲璐三人一起的版頭畫面，按PLAY開始，便會欣賞到一段開場動畫，然後就有一顆水晶球和咭牌選擇；選擇咭牌便由烏璐開始，逐張逐張看到全畫面原畫。

至於選擇水晶球的話，大家能夠看到八位女角的標誌在水晶球內，隨滑雪浮標移動，除了角色次序之外，亦可以自行決定原畫的欣賞次序，雖然呎吋只有約2.5吋×3.5吋，不過卻能另外的自由放大呎吋以及畫面部分，方便有心人製作喜歡的牆紙，而且有些圖畫更切換至原稿設定呢！



Blizzard超勁新作——STARCRAFT

一直只聞樓梯聲響的<STARCRAFT>終於有較為明確的消息！一如WARCRAFT，是個實時戰略遊戲。今次可以控制三個外星種族：Terran、Protoss及Zerg，至少共有30個任務，而戰鬥種類則有太空戰，行星戰以及秘密基地攻防戰。

大家最關心的當然是Internet對戰，STARCRAFT能夠八人同時在「Battle.net」上對戰，而且是免費的，另外亦會舉行世界賽事和列出世界排名。

據知Blizzard希望這遊戲成為第二代實時戰略遊戲，所以開發得較慢，叫大家到時留意當中的新意念喎！預計今個月推出。


Our latest look at the upcoming *StarCraft* didn't reveal too much about the epic battles that Blizzard has in store for us, but you can bet the gameplay will be honed to a razor-sharp edge by release time.

DirectX 6.0 開發進行

Microsoft公佈了正在開發DirectX 6.0，並發表了會加入的部分新功能。首先是新加的API——DirectMusic，能夠播放MIDI格式的音樂；而且另一項API「DirectSound」則可以用兩個Microphone，創作出一些充滿幻想味、奇異味的音樂。

至於圖像方面，DirectDraw在透明畫像和其他功能作出強化，使製作的自由度增加，它與Direct3D亦會加入讓打印機列印功能。

此外，DirectPlay的新機能是，若果一些通訊對戰的遊戲需要玩者付款的話，可以在此進行，而其他API也會有所加強。

DirectX 6.0預計在今年內推出Beta 1版本，至於完成版本則暫定在98年2月22日推出。

WIN95版 Final Fantasy VII 蓄勢待發！

美國版本Final Fantasy VII推出之後，Square美國分公司便投入WIN95版開發工作，基本上是移植自Playstation版本，暫時發表的資料不多，只知道會需求3D卡，和預計98年春推出。



J-WIN95 快刀亂麻

生產商：IMAGINEER
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95

八代將軍義宗治世下的江戶風情

時為八代將軍義宗之世，此人着重執行儉約的改革：起用有能之士、導入新制度、新田地的開墾。義宗有見於當時的社會是相對於自給自足的村民，武士由幕府支取類似年金的俸給。在生產率不變但受給者增加的情況下，做成經濟的破產。加上調藩和大名（諸侯）的崩潰，引致浪人（無主的劍客）的增加和治安不靖等問題。義宗為此想出一個在不動搖士農工商身份制度下，而可行的解決辦法……

道場的興起

為了防止武士的浪人化，帶刀武士必須要在道場中登記。這樣就可以保証他們有一份可以糊口的工作，加上「助成金」，最低限度的生活水準都能夠保持。最重要的一環是御前比鬥的舉行，勝利的劍士所屬道場都能得到為數不菲的獎勵金。道場主人當中，有純粹武士道的追求者，有為民拯命的義士，有暗地裏從事非法鈎當的人，玩者究竟是屬於哪一類型呢？

主要人物介紹

新道場主　楯岡新十郎（17歲）

故事的主人翁，自幼便開始劍術的修練，楯岡道場下期道場主候補，但不知是否性格不合的關係總與勝利無緣。江戶的「口多多」劍客都稱他為膽小鬼，經常成為被取笑的對象，不過和村民的關係也不差。

前道場主　楯岡鐵舟齋（48歲）

外號「鬼鐵舟」。有如獅子一樣威嚴，擁有鋼鐵意志的劍豪。周遊列國試練自己的劍技，悟得「活人」的境界後開設了教化後世的道場。被尊為劍聖，受人敬仰。為人頗頑固，為了隱藏自己的內心而容易遭人誤解。

楯岡道場的弟子們

琴原淑乃（22歲）　配音：富沢美智惠

約八年前，淑乃的父親在與鐵舟齋決鬥時被斬殺。鐵舟齋其後為此曾秘密對琴原家施與金錢。數年前，淑乃不請自來的闖入道場的門下，成為那裏的弟子。不會露骨地表現內心的憤怒和悲哀，靜靜地燃燒鬥志的類型，堅守諾言，「名譽」、「義理」對她非常重要。



藤城小春（14歲）　配音：豐嶋真千子

旗本（江戶時期的一個階級，地位不低）藤城昌信的獨身女。小春自小即和附近的淘氣小子到野山遊玩，不會輸給男性的少女。昌信相信若果她是男性的話，將會是第二個「朱槍之小平次」（昌信之先祖，仕奉信長的侍大將）。

小石川紗奈（19歲）　配音：桑島法子

醫者小石川一庵之女。一庵所住一帶最近的治安太差，為了學習護身術，紗奈便拜於鐵舟齋。遺傳了父親的學者氣質，她擁有每事問的脾性。對於她的劍道術來說，已經超出了護身術的範疇。



花房美憐（17歲）　配音：宮村優子



幕府之橫須賀奉行（橫須賀出島管理的機構）之下工作的役人，花房盛充之女。新十郎的豬朋狗友，濃妝艷抹的歌舞伎者。村長暗地裏稱她為「野良貓美憐」。OLANDA（荷蘭）商館和日本橋界隈是她常去遊玩的地方。

穗村武丸（17歲）　配音：石川英郎



以往，武丸以天才劍士之名而在世上享譽盛名，修練期間誤殺自己的好友，此後便放棄用劍。其後經由父親的推薦而拜於道場門下，和道場的新十郎意氣投合，從此即居於道場內。武丸之父在武丸的事故後，便放棄當武士而改過平民百姓的生活。



兜山大悟（20歲）　配音：森川智之

兜山家原是在武門中很有家底，因為江戶的太平盛世，和十年前的不平武士之亂令大悟之父受到連座之刑，使兜山家面臨家徒四壁的慘況。大悟的修行只為「家名復興」，他將兜山家交給善於營商的兄長，自己則以「弓矢之家」自居，終日為劍道的修行而鍛煉。





真壁重藏（19歲） 配音：速水獎



德川的治世時開始暗中活躍的甲賀眾真壁家的後裔。重藏的父親是一位偏激的殺手，他將生平的所有技能都教予重藏。當重藏已幾乎習得他父親所有技能時，他離開了自己的父親，在不同的國家過着孤獨的流浪生活，從那日開始……在道場內他是位沉默的人。

遊戲流程

序幕（交待故事背景）
↓
門生集合模式（在道場的七名弟子中選三人成為以後的門生）
↓
道場營運（6日間，選擇師範、師範代、客番和修練方法等等，營運決定前是唯一SAVE POINT）
↓
町內徘徊（1日間）→（返回道場營運）
↓
御前比武（二月一度）→（返回道場營運）
↓
御前比武（第二年的最後）

基本用語解說

町內徘徊
新十郎每七日只能有一次，修煉完畢後的操作。朝午晚，分三個場所選去並打聽情報，會發生事件。

DOWN（ダウン）
體力變成零就不能行動。DOWN的時候會依當時體力的最大限之比例來回復。

不滿
對新十郎的不滿現象。不理會門生，又或他們只得極少金錢時就會發生。角色參數顏表示的底色會變成黃色。

體力
體力剩50%時角色參數顏表示的底色會變成紅色。

開眼
表示經驗程度的參數，與LEVEL相當。

金寸
金錢。全員每日都消費一定金額（人物參數）。營運道場的資金，雇用師範所必須（道場參數）。

血氣
血氣多寡的表示，不宜太高亦不宜太低。

活人
身為劍客悟性參數

劍擊
表示劍破壞力的參數，決定於腕力的高低。

居合
攻擊對手成功率的表示參數。

見切
迴避能力的表示參數。不夠高的話，除了不能迴避對手攻擊，亦不能減輕所受損傷。

師範
道場中教導劍法的人，師範的參數能影響育成的效果。另外師範的參數不會有變動。

師範代
代理師範在道場中教導劍法的人，亦是負責對付踢館者的人。另外師範代的參數不會有變動。

客番
聽取委託辦事的人，可以一面進行修煉。

評判
大眾對道場的評價，完成委託的話會上升，相反則減少。

武名
道場武力的評價。在御前比武中勝利或擊退踢館者會上升，相反則減少。

門下生
上道場當練習生的人數，隨着人數的增加，道場收入亦會增加。此數會因御前比武的失敗或輸給踢館者而降低。

《電腦遊園地》擴充營業問卷調查

在香港的遊戲迷當中，相信有很多都有玩電腦遊戲吧？因此「電腦遊園地」決定擴充業了！你希望新生的「電腦遊園地」有些甚麼內容？介紹哪類型遊戲？請告訴我們的意見吧。

當然，支持我們的讀者都有機會得到我們的獎勵，我們已準備了大量精采電腦遊戲送給大家，大家快回填妥問卷參加抽獎吧！

原裝電腦遊戲送俾你

獎額：各5名

戰巫女	櫻大戰 太正十二年電腦紀錄年鑑
快刀亂麻	鬼畜王LANCE
VIRTUAL CALL 3	回家吧，波隆
同級生2 WIN95版	EBEROUGE SPECIAL

截止日期：1997年10月24日

郵寄地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
（信封面請註明「電腦遊園地問卷」）

《電腦遊園地》擴充營業問卷調查表格

姓名： 年齡： 性別：□男 □女

身份證號碼：

地址：

聯絡電話： EMAIL（如有的話）：

你的電腦有哪些設備？

1.CPU：□1.486 □2.P5-75／90／100／120 □3.P5-133／166
□4.P5-166MMX／200MMX／233MMX □5.PENTIUM PRO
□6.PENTIUM II □99.其他：______

2.記憶體：□1.16MB或以下 □2.32MB □3.64MB或以上 □99.其他：____

3.MODEM速度：□1.14.4Kbps □2.28.8Kbps □3.33.6Kbps □4.56Kbps

4.3D加速卡：□1.3DFX □2.其他：________________

5.你玩了電腦遊戲多久？______年

6.你會玩以下哪種語文的遊戲？（可選多項）□1.英文 □2.中文 □3.日文

7.你通常使用哪個版本的WIN95？□1.英文 □2.中文 □3.日文

8.你有沒有上網？□1.有 □2.沒有
（假如問題8回答「沒有」的話請跳到第13題）

9.你使用哪間網絡供應商？□1.星光 □2.IMS □3.ABC □4.ASIA ON LINE
□5.HK SUPERNET □99.其他：__________

10.你有沒有玩網上電腦遊戲？□1.有 □2.沒有

11.你是否經常透過網絡跟人交流？□1.是 □2.不是

12.你每月平均上網時間有多久？_______小時

13.你喜歡以下哪類型電腦遊戲？（可選多項）
□1.動作 □2.歷險 □3.格鬥 □4.射擊 □5.ARPG □6.SRPG □7.育成
□8.實時戰略 □9.戰棋 □10.桌上遊戲 □11.智力 □12.成人

14.你有沒有定期講閱電腦遊戲雜誌？□1.有（書名：__________） □2.沒有

15.你家裏有多少人會經常使用電腦？__________人

16.你平均每天花多少時間在電腦上？__________小時

17.你每個月平均花多少錢來購買電腦軟硬件？__________

18.你最喜歡哪隻電腦遊戲？__________________________

19.你認為「電腦遊園地」需要增加甚麼內容？________________________

編者話

GAME

新聞報道員米奇——

◆上期書完結的時候，米奇正身處一個受空氣污染的地方，那是米奇初次認識到空氣污染可以嚴重到這個地步——從開始下降到着地的大半小時，外面都是白茫茫的一片。幾天以來，天空總是陰陰的。離開的一天，空氣還瀰漫着一陣焦煙的氣味。

◆《遊戲誌》前陣子興完《星戰》之後，今次輪到興玩槍，皆因HAJIME、黃昏、船都是槍迷，連平日我行我素的山寺良牙都拿自己的槍來湊湊慶，弄得米奇心癢難止，上星期也買了一枝MC51，在家中亂掃一番。



想食完飯對完稿抱頭大睡的J.J話：

◆十年前，在下第一次看GALL FORCE這套OVA（片中的CATTY是自己第一個喜歡的動畫人物）；直到上星期，在地獄推銷員「赤字黑龍」的引誘下，在下終於得嘗所願買了GALL FORCE的記念LD BOX SET（其實是要多謝黑龍的面子令在下能得到一個好價錢）；至於RAYEARTH的第二章則多了不少服務觀眾的鏡頭……此外幾隻魔神合體後的設計都很不錯，戰鬥時亦很有特攝片的味道，不過對於那重新組織過的人物關係就仍是不大習慣，菲里奧竟然會襲擊阿風？伊古路竟然是艾美洛公主的弟弟？？

◆病。病完可以好返、好完可以再病，真有趣……

◆在下一向不相信這個世界是有完全好運式的「機會」、這樣的「機會」只會在「大富翁」遊戲中出現……在下只相信所有機會，只是一直以來做過的事所得出的一種結果；完全靠運氣得來的機會並不用值得高興，因為這種機會隨時也有可能離你而去……好朋友，我相信你這次機會是來自前者，所以應更有信心一點。祝你成功！（以上説話是給某人看的，看不明的讀者請見諒）。

平時一個人，今日一片雲的小健健話

這幾期所寫的編者話都是無無謂謂的，（你都知㗎？）今次可真想寫真正在小健健腦內團團轉的東西，好把各讀者活活悶死。
最近在小健健腦內團團轉的東西，其一是「《EVA》與《2001太空漫遊》的聯想」。昨天跟阿花（阿花=ARTHUR）及友人去吃午飯，又談起《EVA》來。我身邊的人很多都説《EVA》電影版又悶又騙錢。但非常古怪的，我很喜歡，尤是那套總集編《DEATH》。因為這是一套既能給我咀嚼細味、又能被我消化的電影。為甚麼？而這又跟《2001太空漫遊》又有甚麼聯想呢？我曾經跟家父家母一起看《2》片，老爸説：「這個原始人把動物骨頭打碎的鏡頭，很多人到現在也看不明哩。」於是媽子就説：「這個導演拍了一些觀眾看不明的東西，不是很失敗嗎？」於是老爸就半笑地答道：「若果畫面中所帶出來的訊息過於強烈，觀眾又哪有空間去體會出只屬於自己的感覺呢？」唔，我很認同。另，由於在看《DEATH》時我真正找到自己的看法，也（自以為）明白畫面中想表達的其中一些訊息，所以我樂在其中。
即吃的東西我的胃已受了不少，我不想腦袋也是如此。

咪當我文仔的HAJIME少尉（Lv 9）話

■對不起啊！都怪本少尉自以為是，讓你誤會了黃昏君……枉我是你忠實讀者……

■那隻「老鬼蹦船」真是可惡，先是稱呼本少尉「小鬼」，近日竟又企圖或意圖把我納入醜惡的美食戰隊之中！枉我是你忠實讀者這麼多年……

■玩《BOMBERMAN》真是人性盡表現！風霧隱流鴉天狗！被圍剿的仇我一定會報的！嗚嗚……枉我是你忠實讀者這麼久……

電腦記錄VC009710070808

感到不安的黑龍話

不得了！近來發現身體非常不正常，時而「興合合」，時而「冷冰冰」，仲有，不時還會傻笑起來，當然，近來黑龍真是有點兒不對勁，最重要的便是在月尾的「死期」快到了，唉……其實這並不是令到黑龍不安的主因，最主要的事是家中的情況，平日毫無節制地購物，模型、書刊、CD、LD，總之便是多不勝數，黑龍又不是那種經常「收拾殘局」的人，所以，只要半個月不打掃的話，書便會有人那麼高，當然，模型更加是不能估計，幸而CD和LD不會過百隻（一個月內），否則，真是隨時會死在這些心頭好之上，真係好想搵個女人（即係女朋友）同黑龍收拾一下這個殘局，之不過，又真係好難嘅！

バガヤロございます（哈！原來黑龍都識日文㗎！）

ABOABOABOABOABOABOABOA BOABOABOABOABOABOABOABO

IAPPRENDSALLINSTANTIAFFEUXMATHEURQUDVOUSFRA
P P E . E T J A U R A I S B E S O I N D E [E A R T H]
POURFATREFACEAMESEN
GAGEMENT.IAVOUEQUEVOTREDINTERROGATIONMEMBARRASS
EFORT.REPUTATIONUONTIJOUITIELNESTPASSANSINQULETE
RICSTCNTOUREDEJEUNESGENSQULNEPASSENTPASPOURET
RESERIEUX

嗚呼！吾腦倭言皆亂馬矣。

山寺良牙からのメッセージ——

（まっ·ちょっどつまらい物かもしれねぇな。）
問題：次の語彙田使って，3000字以下の文章を書いて下さい。
1. 理念（自分の心の中に考える事）
2. パーチャル（virtual）田現實は別別の物
3. 戀愛シミュレーションゲーム（simulation game）
4. 實の事は……
5. 片想い
6. 告白
7. 付き合っている
8. 失戀
9. 他の所または他の國にいるらもね
10. トゥルー·ラブを捜し出す

もし，本當に出來たら，貴方，日本語能力試驗一級を合格に取るのは大丈夫です。
譯：如你看得明上面的內容而且可以答得出的話，你不妨去考1998年日本語能力試二級或一級。（1997年能力試已於9月30日截止申請報考。）

快活仁魂遊夢話

很久沒有如此快活過！那夜與朋友去到某酒店的酒廊，茶點是「旭日伏特加」，頭盤是「白高拿」，主菜是「占七」，餐飲是「西班牙咖啡」，再加上旁邊奏出的醉人音樂，簡直是人生一大享受。

星球大戰竟然出電子寵物！！據知會有 Yoda， R2-D2 以及 Rancor（Episode VI 中惟一大怪獸），還說 Yoda 會教你 The way of the Force。十一月就有，船！ TAZ！有無興趣呀？

上期滲入一個以微積分計算的提示，看看那些自稱 GPM Fans 的酒肉朋友找出我的真正身份，誰知爆出大冷門，來了個小學同學，還要我不知她是機迷呢，不錯！楊小姐，是妳了！獎品？是處送你一支玫瑰花：

@—>—>———

病倒了的福田君話——

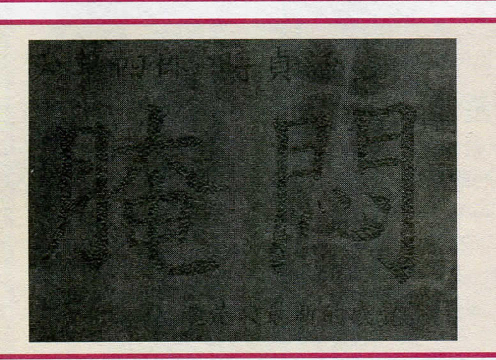
★公司的冷氣系統是病菌的溫床，一向身子不好的筆者亦告病倒，又咳又感冒，實在辛苦得很，在這狀態下還要趕稿，真是趕稿趕到氣咳。幾時可以放大假？很想去日本休息散心哩。

★遲點會和預科的老師與同學們敘舊吃飯，回想起那時各人相能融洽相處，不經不覺原來已經過好幾年了，可算是時間不留人。

★《森川君》、《FFT》和《SAGA》都在近乎沒有玩過的狀態，而剛剛托人買了《FM2》，幾時得閒玩？！

★終於買了ELT的《THE REMIXES》，效果比想像中好，只是封面持田香織的樣子較為古怪，H × V 都只是賣 $145，抵到爛哩。

P.S. 執筆之日 GLAY 嘅精選碟仲未見街，到底幾時有得賣呢？



光磁電轉船

今期我個名係未有D奇怪？覺得奇就請掉轉嚟讀一次，掉轉嚟讀就係超力電磁俠當年嘅成名絕技——旋轉電磁光，每次結尾都是先出電磁龍捲風，跟著就正是這招旋轉電磁光。

聽講呢！阿米★(又稱◆奇)屋企果個零波麗紙板呢！唔係企響廳度，係平放響床度㗎！唦！唔通佢就係人類補●計畫嘅倡議人？

鐘意玩他媽哥治嘅朋友，有否留意到最近有第二代嘅他媽哥治行貨賣？有何分別？養出嚟隻少鬼唔同囉！

好啦！終於變成白灰啦！ 光磁電轉船

今期我個名係未有D奇怪？覺得奇就請掉轉嚟讀一次，掉轉嚟讀就係超力電磁俠當年嘅成名絕技——旋轉電磁光，每次結尾都是先出電磁龍捲風，跟著就正是這招旋轉電磁光。

聽講呢！阿米★(又稱◆奇)屋企果個零波麗紙板呢！唔係企響廳度，係平放響床度㗎！唦！唔通佢就係人類補●計畫嘅倡議人？

鐘意玩他媽哥治嘅朋友，有否留意到最近有第二代嘅他媽哥治行貨賣？有何分別？養出嚟隻少鬼唔同囉！

好啦！終於變成白灰啦！

KOTARO 話——

一本好書強硬推介



《ALL ABOUT對戰格鬥GAME》

出版：電波新聞社

價格：1480日圓（……）

◆最早期格鬥遊戲科目的「精讀」，除了一眾當年格鬥遊戲的介紹及攻略之外，更備有格鬥遊戲用語詞典，對於分析每年的熱門題目大有幫助。

在戰場上苦戰的 MS 話——

◆近日MS在戰鬥中感染了病毒，原應回廠維修，可是又被推出戰場，在沒有補給和被病毒入侵的情況下作戰，還不斷徘徊在半死與瀕死的狀態之間，唉~~~簡單有如地獄一樣，救救小MS啦！

◆龍戰士3的攻略終於完成，但是還有很多手尾跟呢！欲知道它的秘密，請留意下期啦！（WELL賣廣告？！）

◆問船與FUKUDA借了很多音樂CD，可是現在連一首歌都未錄……MS一定會盡快還的。（有可能嗎？）

◆請容許MS睡一睡……已經不行……Z…ZZ…ZZZ…ZZZZ……ZZZZZ……ZZZZZZ………

TAZ覺得自己十分……

不知所謂不知所謂不知

不知所謂不知所謂不知

三集完超短編連載《我是小羔羊》第二回：唔算 ZAC 話

上回說到主人話要剪掉我，幸好只是我的羊毛。主人說想織毛衣……該不會是織給我穿吧？我可從沒見過有羊隻穿着由自己的毛所織成的毛衣周街走……如閣下曾見過，不妨告訴我。我覺得在這個主人身邊會很危險，所以決定偷走。因我少出街，所以迷了路。在路上，我碰到一隻洋名叫CRAB的膀蟹。他早前被主人拋棄，正在找新主人，於是我便和他離開這個傷心地，往扶桑國去……（待續）

★ ★ ★ ★ ★

去完AM SHOW，行到腳都跛，返到總部仲要不停趕稿，有家歸不得，實在覺得對不起家人……此行的最大收獲，就是成為了「海報魔」（記錄：5呎×3呎），仲有買到好多正點的CD及一大堆「RQ」產品，可惜買不到七森美江寫真集（但我本鈴木史華到咗手嘞）……獵犬終需山上喪，死者已矣，一切也要重新開始……我從來也沒想過，五天原來是這麼難過的……現在我的工作房已成為「女女女之間」，為各男同事們（包括自己）提供了一個「醒腦解酒 延年益壽」的減壓方法……我哋喺日本每日都見到一大群填鴨咁大嘅烏鴉，都咪話唔邪……我要$$$$$$$$$……

AGENT X'S FILE

EPISODE NO.：2-X01

■等～終於等到新一輯THE X-FILES推出，對於Mr. X出場不久便死於非命，真是聰明一世，蠢鈍一時；但唔知那位在聯合國組織工作的女人，會唔會係另一位線人呢？係就架勢啦！真要放長雙眼睇着跟住下來的發展，尤其要看看Cancer Man會否死於肺癌！？

■上週四深夜二時左右，與家人圍着電視觀看曼聯Vs祖雲達斯，想不到開賽未夠二分鐘，本人尚低頭食緊宵夜的時候便開紀錄，仲快過煮公仔麵。我和細佬只有面面相覷，直而曼聯追成平手，再跟手由史高斯埋單反勝祖雲達斯，那時真的覺得足球就如人生一樣，變化無常～～。

三集完超短編連載《我是小羔羊》第三回：唔同ZAC話

上回說到我和CRAB往扶桑國去了。然而，我們發現扶桑國的人民窮得很。那兒的所有女性全都沒錢買布，裙子全都蓋不到她們的膝蓋……她們窮到這種程度，又怎會有閒情做我們的主人呢？再加上CRAB欠了我0.064元，所以我決定和他「絕交」，回到我主人的懷抱中。主人沒有鬧我，仲讚我乖添……（待續）

★ ★ ★

天氣轉涼，請小心身體，病倒就不好了……海洋公園好好玩（因為已很久沒去）……公園都好好玩……後藤知惠轉了去KAMOME SERVICE車隊，連名都改埋，家陣佢叫吉永千夏……《出動！迷你裙女警》好好玩（因為我咸濕）……喺日本嗰陣竟然睇唔到《出動！迷你裙女警》嘅電視連續劇，慘！

少年阿三真實告白第二十一話——

軟件升級問題研究小組

半年前，我有一位朋友安裝了GirlFriend Pro 1.0，之後更升級到GirlFriend Pro 2.0。但是不久後他發現這種程式吃掉了系統的大部分資源，以致執行其他程式時產生困難，甚至有當機的情況。同時亦注意到這個GirlFriend Pro 2.0衍生出來的Shopping-Process，會進一步消耗掉其他可利用的系統資料。相信其他User都會明白，基於人性，發生上述情形是可以預見的。但GirlFriend Pro 1.0及2.0的User Guide內並無提到升級後會有這些特殊現象。不止如此，GirlFriend Pro 2.0還會自動安裝軟體，例如它會使系統在一開始就會自動執行而佔用大量記憶體。一些應用程式如PubNight4.12、LaserDisc3.05、TVGame6.0等都因記憶體不足而不能執行。情況嚴重者連Office 7.0的運作拖慢，使系統的效率一天比一天差。

有何對策？下期再續。

GAME MUSIC STATION

日本遊戲音樂大獎結果揭曉！

由日本《MICRO BASIC》月刊主辦，日本多間唱片公司協辦的「第16屆1997年上半期日本遊戲音樂大賞」得獎名單終於公布了，這是日本唯一以遊戲音樂為主題的選舉，評審的方式分兩部分，第一部分是讀者投票評分，第二部分是以ORICON流行榜上所載的唱片銷售數字來計算分數，而統計是由結果公布前一期的ORICON開始倒數半年計算，計算方法是銷售數量÷200，小數點以四捨五入。

好了，讓我們來看看今年上半年有哪些作品獲獎，如果你還未聽過的話，就要去唱片店去找找看了。

大賞

FINAL FANTASY VII ORIGINAL SOUND TRACK
得分：1434分
生產商：DIGICUBE
編號：SSCX-10004（普通版）



第二位

櫻大戰SOUND TRACK「蒸氣蓄音館」
得分：433分
生產商：BMG JAPAN
編號：BVCH-2601~2



第三位

MIDI PIANO「SORCERIAN FOREVER」
得分：234分
生產商：KING RECOND
編號：KICA-1196



第四位

RAYSTORM～NEU TANZ MIX
得分：228分
生產商：ZUNTATA RECORD
編號：ZTTL-0005



第五位

心跳回憶MIDI COLLECTION
得分：158分
生產商：KING RECOND
編號：KICA-1198



第六位

超任版杉山光一「勇者鬥惡龍III」ORIGINAL GAME MUSIC
得分：128分
生產商：SONY RECOND
編號：SRCL-3564



第七位

FINAL FANTASY TACTICS ORIGINAL SOUND TRACK
得分：126分
生產商：DIGICUBE
編號：SSCX-10008



第八位

新世紀EVANGELION 2nd IMPRESSION～原聲音樂CD
得分：122分
生產商：SEGA
編號：GS-9129（隨遊戲附送）



第九位

REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL
得分：117分
生產商：PONY CANNOY
編號：PCCB-00240



第十位

MAGICAL DROPS III
得分：112分
生產商：PONY CANNOY
編號：PCCBX-00002



PlayStation™

1997 NINETEEN NINETY-SEVEN

記低呢幾日，記得PlayStation出新GAMES！

10 OCTOBER

有關以下各款遊戲軟件之價目，請向各 PlayStation 遊戲專賣店及特約經銷商查詢。

LAGNACURE
(角色扮演遊戲) 10月2日推出



© 1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

Formula 1 '97
(賽車遊戲) 10月9日推出



Published underlicense from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED. Developed by Bizarre Creations. PSYGNOSIS™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved.

Moonlight Syndrome
(冒險遊戲) 10月9日推出



©HUMAN1997

Wizard's Harmony 2
(模擬 / 戰略遊戲) 10月16日推出



©ARC SYSTEM WORKS CO., LTD

NAMCO MUSEUM ENCORE (SPECIAL BOX)
(其他遊戲) 10月23日推出



©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

PROJECT GAIARAY
(動作遊戲) 10月23日推出



©1997 Shoeishe Co., Ltd.

MAGICAL DROP III
(智力遊戲) 10月30日推出



©1997 DATA EAST CORP.



＊為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。
■ 遊戲發行日期如有更改，恕不另行通知。

Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!



● A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 電話：2845 3670 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 電話：2885 1088 / 旺角彌敦道731號 電話：2395 6871 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 / 長沙灣西九龍中心 電話：2307 9698 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 電話：2833 8338 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 電話：2801 6422 ● HMV - 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122 ● UNY - 太古城中心第二期 電話：2885 0331 ● The Game Shop - 大埔新達廣場204舖 電話：2651 1042 / 荃灣廣場228舖 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場241舖 電話：2473 0030 ● 恒港貿易公司 - 英皇道萬利商場 電話：2579 0393 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 電話：2575 0673 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 ● 恒昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 電話：2388 4131 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 電話：2729 0819 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 電話：2428 5628 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 電話：2699 6203 ● 熱線電子公司 - 大埔廣場 電話：2662 0997 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 電話：2443 3357 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場 電話：2459 2032 ● 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 - 銅鑼灣 電話：2572 8216

Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心64號舖 電話：2387 7297 傳真：2729 1923

客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Source International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

SONY Sony Computer Entertainment Inc. COMPUTER ENTERTAINMENT™